DESCARTES

LE SUPPLEMENT

SPECIAL

L'APPEL de CTHULHU

40 F

VOLUME 3

AIDES DE JEU & SCENARIOS

JEUX DESCARTES EDITEUR ISBN 2-74080055-X

SOMMAIRE

VOLUME 3 SPECIAL L'APPEL DE CTHULHU

EDITO

Et si nous réalisions la version française de Call of Cthulhu ?

En 1983, cette suggestion saugrenue avait produit l'effet d'une bombe dans les bureaux de Descartes. Pensez : traduire un jeu inconnu à une époque où les joueurs de rôle français n'étaient encore qu'une poignée... il fallait être fou pour avoir une idée pareille ! Eh bien, nous comptions dans nos rangs quelques "fous" suffisamment enthousiastes pour vaincre toutes les réticences et mener à bien un projet aussi hasardeux.

Pourtant, qui aurait pu prédire que L'Appel de Cthulhu connaîtrait un succès sans précédent, au point de devenir le jeu de rôle le plus populaire de ce côté de l'Atlantique et de la Manche ? Personne, hormis les fous déjà cités. Les risques encourus n'étaient cependant pas minces. Si ce coup d'essai s'était soldé par un échec, Descartes aurait sans doute eu du mal à s'en relever...

Mais voilà, L'Appel de Cthulhu n'était pas un jeu ordinaire. Avec ses mécanismes révolutionnaires (ex : la SAN) et son univers terrifiant, il ne pouvait que séduire les amateurs d'aventure. Dès sa parution en français, il s'est acquis un statut de jeu "classique", que personne n'a jamais pu lui contester. Oh, bien sûr, il s'est évidemment trouvé quelques "conservateurs" pour nier obstinément ses qualités. Mais il a souvent suffi d'une seule partie pour que leurs critiques s'évanouissent comme par enchantement.

Aujourd'hui L'Appel de Cthulhu se porte mieux que jamais. Il reste un modèle incontournable et une référence indémodable. Grâce à lui, des milliers de joueurs ont pu découvrir le génie de Lovecraft en luttant contre les Grands Anciens.

Après tout, peut-être que les fous de 1983 n'étaient que des passionnés...

La rédaction

Le Supplément Descartes
1, rue du Colonel Pierre Avia
75503 Paris Cedex 15

Complétez votre collection

Variantes, aides de jeux, accessoires, fiches et explications, vous trouverez dans JD+ et le Supplément tout ce qu'il faut pour exploiter à 100% les jeux de la gamme Descartes Editeur.

Pour chaque numéro du Supplément, envoyez un chèque de 40 francs (30 francs pour les numéros de JD+) à l'ordre de "Jeux Descartes" à l'adresse suivante : Descartes Editeur, 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15.

JD+1 : matériel délirant pour Paranoïa ; Maléfices expliqué aux débutants ; l'horoscope des alchimistes pour Légendes de la Table Ronde ; le temps et les voyages en voiture dans L'Appel de Cthulhu ; des précisions et des scénarios pour Friedland ; un scénario pour Amirauté ; des conseils tactiques pour Armada ; des variantes pour Armada et Rencontre Cosmique.

JD+2 : un écran "complémentaire" pour L'Appel de Cthulhu ; le commerce dans Légendes des 1001 Nuits ; comment créer de meilleurs scénarios pour Maléfices ; encore plus de matériel délirant pour Paranoïa ; une "Fiche de Gardien" pour L'Appel de Cthulhu ; comment se faire éditer chez Jeux Descartes ; notes et précisions sur Les Aigles ; les marines secondaires pour Amirauté (1ère partie); des révélations sur Sherlock Holmes.

JD+3 : la pègre dans L'Appel de Cthulhu ; des signes secrets pour Paranoïa ; les "méchants" dans Maléfices ; une "Fiche d'Aventure pour Légendes ; trois scénarios et de nouveaux pions pour Les Aigles ; Suprématie2 ; les marines secondaires (2ème partie) pour Amirauté ; des conseils tactiques et deux nouvelles cartes pouvoirs pour Rencontre Cosmique.

JD+4 : "Spécial James Bond 007" : au-delà des écrans, le S.P.E.C.T.R.E., un supplément au Manuel Q et l'écran du joueur pour James Bond 007 ; être ou ne pas être fantastique dans Maléfices ; comment développer les Investigateurs de L'Appel de Cthulhu ; la foi et La Table Ronde ; les marines secondaires (3ème partie) pour Amirauté ; règles d'initiation à Guet-Apens ; Viva el Junta !

JD+5 : "Spécial Warhammer" : l'écran du MJ, des fiches de références, la magie en questions, les carrières et les personnages pour Warhammer ; Les Années Folles et l'argent ; les armées révolutionnaires pour Les Aigles ; les marines secondaires (4ème partie) pour Amirauté ; tout sur la D.G.S.E. pour James Bond 007 ; de nouveaux sorts pour Premières Légendes Celtiques.

JD+6 : "Spécial L'Appel de Cthulhu" : biographie de Lovecraft, des précisions concernant la SAN dans l'AdC, trois nouvelles folies, les agences de détective dans l'AdC, Cthulhu 2190 (une variante futuriste pour l'AdC) ; des règles avancées pour Illuminati (avec plateau de jeu) ; des précisions et de nouvelles règles de combat pour Warhammer ; la chasse au trésor dans Maléfices ; comment jouer dans un Moyen Age crédible avec Légendes de la Table Ronde.

Supplément 1 "Spécial Star Wars" : Mission Apocalypse (méga scénario SW), les origines de la saga de La Guerre des Etoiles, le crime dans Star Wars ; La Tornade (scénario Warhammer) ; Les Serviteurs de l'Enfer (mini campagne Appel de Cthulhu), l'ambiance dans l'AdC, la Cartomancie (nouvelle compétence AdC) ; la création de personnages originaux pour Torg, tables de magie pour Torg ; A l'est du nouveau ! (aide de jeu JB 007) ; une variante officielle pour Illuminati ; des règles optionnelles pour Blood Bowl ; Les Aigles et Guet Apens avec des figurines.

Supplément 2 "Spécial Warhammer JdRF" : A la poursuite du Slann (méga scénario Warhammer), des objets magiques pour Warhammer, les malédictions dans Warhammer, les Arabes et Warhammer ; Les diamants sont éternels II (mini campagne James Bond 007) ; La tête et les jambes (aventure Torg), les intrigues secondaires dans Torg ; Le génie de la Bastille (scénario Cthulhu Années Folles) ; deux nouvelles races pour Blood Bowl ; variantes et conseils, accompagnés de deux nouvelles fiches de races pour Rencontre Cosmique ; 1805... (deux scénarios pour Grands Stratèges).

Direction de la rédaction : Jean Balczesak • Secrétaire de rédaction : Valérie Lahanque
Ce numéro a été rédigé avec la collaboration de : M. Morrison, L.N. Isinwyll, T. Lhomme, J.P. Priou, F. Tournadre, C. Gabriel, N. Achard, F. Bey, L. Henninger, O. Vespérini, G.E. Ranne, J. Balczesak
Relecture, Correction : D. Balczesak
Réalisation et présentation : Guillaume Rohmer avec la collaboration de la S.A.R.L.In Edit
Illustrations : A. Bœttger-Mannien, O. Vespérini • Couverture : S. Bacheler
Edité par Jeux Descartes : 1, rue du colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15 Imprimé en France
Edition et dépôt légal Novembre 1992 • ISBN : 2-7408-0055-x

La Danse de l'Homme Mort

un scénario pour L'Appel de Cthulhu

PAR MARK MORRISON ET L.N. ISINWYLL

Voici, en avant-première, un scénario tiré de la cinquième édition américaine de L'Appel de Cthulhu. Il vous permettra de vous faire les dents en attendant la publication de la version française qui sortira courant 93.



Leroy Turner

Mark Morrison tient à remercier William D. Routt pour ses informations concernant le monde du jazz et l'aide inappréciable qu'il a apporté au développement de l'intrigue de "La Danse de l'Homme Mort". Ce scénario a été testé par Marion Anderson, Phil Anderson et Rodney Bate.

Où l'on découvre le royaume de l'illégalité, un amour malheureux et des temples dédiés au grand art du jazz. Musique et magie vont unir leurs pouvoirs pour plonger dans une même confusion nos héros... et quelques cadavres.

Cette aventure ne nécessitant aucune aptitude magique ou compétence particulière, elle est parfaitement jouable par des Investigateurs débutants. Elle est néanmoins suffisamment riche en rebondissements pour intéresser également des joueurs expérimentés. Une soirée devrait suffire pour la mener à son terme.

L'action a pour cadre une ville américaine des années vingt, du type New York ou Chicago.

Le jazz étant le thème central de ce scénario, les Gardiens sont invités à employer un fond sonore composé d'enregistrements de l'époque concernée, comme les disques du King Oliver's Jazz Band ou des Jelly-Roll Morton's Red Hot Peppers, par exemple.

Les considérations raciales jouant un rôle important dans cette aventure, il est indispensable, avant de commencer la partie, de déterminer l'origine ethnique de chaque Investigateur. La race choisie n'entraînera aucune pénalité particulière, mais la couleur de la peau influera parfois sur la quantité d'informations que l'on pourra obtenir.

Lisez ce scénario dans son intégralité avant de le proposer à vos joueurs ; si vos Investigateurs sont tous de même type racial, vous devrez procéder à quelques ajustements car cette aventure a été conçue pour un groupe d'enquêteurs "mixte", comprenant à la fois des blancs et des noirs.

A l'époque, "Noir" était une injure, alors que "Nègre" ("Negro") était considéré d'une grande politesse, confinant presque à la pédanterie. L'expression "gens de couleur" ("colored") dénotait de la part des Américains blancs une attitude ségrégationniste légèrement péjorative. Le terme "Négro" ("Nigger") était largement employé, mais il s'agissait toujours d'une insulte, sauf quand les noirs l'utilisaient entre eux. Il n'existait pas d'autres appellations plus pratiques...

Informations réservées au Gardien

Leroy Turner est un musicien de jazz qu'un chagrin d'amour inconsolable a rendu alcoolique. Il est également victime d'une malédiction... Il possède en effet une trompette dont il croit qu'elle lui a été offerte par Monsieur Louis Armstrong en personne, alors qu'elle lui a en fait été remise par Nyarlathotep. Lorsqu'il est joué par un musicien accompli, cet instrument à quatre pistons a le pouvoir de ressusciter les morts afin qu'ils reviennent se venger des vivants qui leur ont causé du tort. Au moment où commence ce scénario, Turner ignore encore cette particularité. Quand il la découvrira, il en perdra la raison.

En cherchant à exploiter à leur profit les dons étonnants de Turner, Bonato et son gang vont déclencher toute une succession de tragédies et de catastrophes.

L'histoire commence un soir, dans un dancing appelé le Blue Heaven Ballroom (litt. "La Salle de Bal du Paradis Bleu". NdT). La raison de la présence en ce lieu des Investigateurs devra être déterminée par le Gardien. Ils peuvent, par exemple, avoir rendez-vous avec une personne susceptible de leur donner des renseignements concernant une autre aventure, à moins qu'ils ne fassent tout simplement ce soir-là la tournée des bars.

Le Blue Heaven Ballroom

Les propriétaires du Blue Heaven Ballroom exercent un commerce illégal. En venant ici, les Investigateurs commettent donc délibérément un acte délictueux. Les hommes sont tenus de porter un smoking et les femmes une robe du soir, s'ils ne veulent pas être obligés de se dissimuler derrière les palmiers qui sont disposés près de la porte de l'office. Les visiteurs sans cravate sont systématiquement éconduits. Pour passer une bonne soirée dans ce club, il faut compter au moins vingt dollars par personne afin d'être en mesure de payer quelques verres (alcool ou non, les tarifs sont les mêmes) et un repas léger... sans oublier les pourboires. Toutes les boissons coûtent deux dollars. Il est de notoriété publique que ce bar clandestin jouit de puissantes protections, aussi policiers et criminels évitent de venir semer la pagaille au Blue Heaven. La première représentation commence à vingt heures et l'établissement reste ouvert toute la nuit jusqu'à l'aube.

Une musique excellente, une clientèle distinguée et une ambiance chaude concourent à faire du Blue Heaven Ballroom l'un des speakeasies* les plus courus de la ville. Comme ses propriétaires sont obligés d'acquitter d'importants pots-de-vin afin d'éviter la fermeture de leur bar, nourriture et boissons sont hors de prix.

Passée une porte bleue dépourvue d'enseigne, les clients sont reluqués par deux "armoires à glace" vêtues de smokings. Les pauvres, les mal habillés et les hommes de couleur qui sont parvenus d'une façon ou d'une autre à se faufiler jusque là, sont systématiquement "éjectés" sans autre forme de procès. Les Investigateurs qui n'ont pas la peau blanche auront ainsi toutes les chances d'être refoulés. Il leur faudra alors s'introduire

dans le Blue Heaven en empruntant une porte de derrière, s'ils veulent pouvoir assister aux sinistres événements qui vont s'y dérouler.

Derrière les videurs, un escalier recouvert d'un tapis bleu mène jusqu'au dancing aménagé au premier. Cet étage est un peu agencé à la manière de certains cinémas d'aujourd'hui. La caisse fait face à l'escalier. Sur la gauche, on peut voir les toilettes des hommes et une volée de marches conduisant au second où se trouve un véritable casino (ce lieu ne joue aucun rôle dans l'aventure). Sur la droite, à côté des toilettes des dames, une porte donne sur le dancing proprement dit. Les toilettes sont décorées de carreaux de marbre bleu et blanc. Elles regorgent de miroirs et leur robinetterie est chromée.

Lorsqu'ils franchissent les portes battantes qui s'ouvrent sur la salle principale du Blue Heaven, les Investigateurs sont accueillis par un serveur souriant, qui s'empresse aussitôt de les accompagner jusqu'à une table. La musique de jazz semble littéralement saturer cet endroit.

Les dimensions de la salle sont impressionnantes. Un bar opulent s'étire le long du mur gauche et une nuée de barmen s'affairent à l'ombre des rangées de bouteilles. Un orchestre joue sur une scène édifiée de l'autre côté de la pièce. La piste de danse est entourée de petites tables rondes et de chaises rembourrées. De petites lampes posées sur chacune des tables dispensent un éclairage tamisé. Des chandeliers électriques de faible puissance suspendus au plafond projettent des reflets bleu et or sur les visages blafards d'hommes corpulents et les chevelures décolorées de femmes ambitieuses.

Le Blue Heaven est une boîte de nuit réputée que fréquente une faune huppée. Financiers new-yorkais, acteurs de théâtre, vedettes d'Hollywood, politiciens plus ou moins honnêtes, hommes d'affaires, gangsters de Chicago, constructeurs d'automobiles de Detroit, armateurs, propriétaires de chemins de fer de San Francisco, magnats du pétrole du Texas et de l'Oklahoma, milliardaires et escrocs du monde entier... tous se font un devoir de venir faire un tour ici lorsqu'ils sont de passage en ville.

Le Five-Stars Band est l'orchestre de la maison. Ses musiciens sont des noirs, à l'instar de tous les barmen, serveurs, grouillots, danseuses, danseurs, chanteurs et cuisiniers du Blue Heaven. En revanche, les propriétaires, les gérants et les responsables de la sécurité ont tous la peau blanche.

Les orchestres de jazz des années vingt — surtout ceux qui jouaient dans de grands clubs — comptaient généralement plus de membres que ceux que nous connaissons aujourd'hui. Ces orchestres pouvaient avoir n'importe quelle configuration et n'hésitaient pas à utiliser tous les instruments possible : trompettes, trombones, saxophones, batterie, contrebasse ou tuba, banjo ou guitare rythmique, piano, etc. Comme il n'existait à l'époque aucun système d'amplification, il fallait au moins huit ou dix instrumentistes pour jouer dans une grande salle. Les groupes moins importants devaient se contenter de salles plus petites.

**Speakeasy (plur. "speakeasies") : bar clandestin à l'époque de la Prohibition.*

Lancer l'action

Lorsque les Investigateurs arrivent au Blue Heaven, le club est bondé et les Five-Stars, en grande forme, sont en train de jouer une version débridée d'un morceau intitulé "Doctor Jazz". Le serveur qui les accueille — après s'être confondu en excuse à cause du manque de place — les conduit jusqu'à une table installée dans un coin, près du bar. Un homme est déjà assis à cette table. Il opine de la tête en voyant les nouveaux venus, mais pose une main sur la chaise située à côté de lui. Manifestement, il attend quelqu'un. Bien que les Investigateurs n'aient aucun moyen de le savoir, cet homme s'appelle Pete Manusco et il est comptable. Il a rendez-vous avec un certain Joey Larson, un petit truand.

Manusco n'est guère loquace et il ne prête aucune attention à la musique. Il se contente de tapoter nerveusement la table du bout des doigts. Il est de constitution moyenne et des sourcils broussailleux barrent son front soucieux d'une épaisse bande de fourrure noire. Il paraît étrangement tendu au milieu de la foule bruyante qui l'entoure. Un jet réussi en Psychologie confirmera que cet homme est particulièrement énervé et un bon jet en Trouver Objet Caché permettra, en outre de remarquer que son visage est luisant de sueur. Bien qu'il garde les yeux rivés sur l'orchestre, en évitant de regarder les Investigateurs, il ne paraît pas s'intéresser à ce qui se passe sur la scène.

L'orchestre achève "Doctor Jazz" et enchaîne aussitôt avec "Clarinet Marmalade".

Un regrettable manque de courtoisie

Une porte s'ouvre juste derrière la table des Investigateurs et un grand noir efflanqué, vêtu d'un costume sombre et tenant une trompette brillante à la main, en émerge lentement. Il jette un regard circulaire en clignant des yeux. De toute évidence, il a l'intention d'aller vers la scène, mais Manusco et les Investigateurs lui barrent le passage.

Le trompettiste paraît avoir un peu trop bu. Il hésite un instant et scrute les visages





Joey Larson

devant lui, avant de se tourner vers Manusco.

"Excusez-moi, monsieur, je me suis perdu dans les coulisses. Euh... voudriez-vous être assez aimable pour me laisser passer ? Je suis confus de vous demander ça..."

L'énervement de Manusco n'a pas amélioré ses manières. "Trouve un autre chemin, mon gars, sinon je te fais jeter dehors, tout trompettiste que tu es !" lâche-t-il d'un ton sec.

Les Investigateurs habitués aux virées nocturnes en ville peuvent éventuellement identifier le noir comme étant Leroy Turner, un excellent jeune trompettiste qui a connu récemment quelques problèmes personnels. Bien que Turner ait bu plus que de raison, il n'est pas assez suicidaire pour risquer de provoquer une foule composée de truands, de racistes et de politiciens. Il bat en retraite maladroitement, en exécutant une courbette. "Désolé, monsieur. Désolé, désolé."

Les Investigateurs peuvent réagir, s'ils le désirent, en se levant de leurs sièges afin de laisser passer Turner. Ils peuvent aussi faire semblant de n'avoir rien remarqué, obligeant ainsi le jeune homme à repartir par où il est venu. Dans ce cas, celui-ci emprunte une autre porte et se dirige aussitôt vers la scène.

Si les Investigateurs laissent passer Turner, il les remercie avec sincérité, un peu surpris d'être traité avec tant d'égards. Demandez alors à vos joueurs d'effectuer un jet en Trouver Objet Caché. S'il est réussi, ils peuvent remarquer que la trompette du jeune noir est dotée de quatre pistons, et non pas trois comme c'est le cas généralement. Des musiciens aguerris risquent aussi d'être intrigués par les bizarres craquelures qui ornent l'instrument argenté et qui rappellent étrangement la peau d'un reptile...

De l'autre côté de la salle, Mitch Wester, le chef d'orchestre, s'apprête maintenant à faire une annonce. Tout le monde s'est tourné vers la scène, et rares sont ceux qui remarquent l'entrée d'un petit homme au visage de fouine, vêtu d'un costume brun de bonne coupe. Après avoir examiné la foule, l'homme longe le bar en direction de Manusco.

"Mesdames et messieurs, nous avons ce soir l'honneur de compter parmi nous le maire de notre cité. Félicitations pour votre réélection, monsieur le maire ! Votre adversaire réformateur croyait pouvoir vous battre, mais vous n'êtes pas homme à vous laisser faire. Cette chanson vous est dédiée !"

Leroy Turner est sur la scène. Son manteau et son pantalon d'un brun défraîchi contrastent avec les costumes blancs portés par les autres musiciens, mais la puissance et la précision de son phrasé sont sidérantes lorsqu'il commence à jouer avec l'orchestre un nouvel air, "The Dead Man Stomp"*. Le rythme est irrésistiblement entraînant, les musiciens font assauts de virtuosité et bientôt toute l'assistance se retrouve à danser frénétiquement sur la piste. Pas de doute, le nouveau morceau est un succès !

**Littéralement : "Le Pas de l'Homme Mort". Le "Stomp" est un rythme de jazz lourd et nettement marqué.*

Une arrivée attendue

Wester joue en l'honneur du maire, le petit homme au visage de fouine se glisse subrepticement derrière Pete Manusco. Il s'appelle Joey Larson, c'est un "porte flingue" d'Archie "le Boss" Bonato, qui a donné rendez-vous ici au comptable. Tandis que la musique s'amplifie, Joey sort de sa veste un revolver presque aussi gros que lui... et tire posément une balle dans la nuque de Manusco.

Bien que l'orchestre joue de plus en plus fort, rien ne saurait être plus assourdissant qu'une détonation de pistolet de calibre 45 entendue à un mètre de distance. L'Investigateur assis en face de Manusco est aspergé de morceaux de cervelle et d'os qui jaillissent du front fracassé du comptable. Il perd 1/1D6 points de San, alors que les autres témoins de la scène en perdent seulement 1/1D3

Tandis que le corps de Manusco s'écroule sur la table, les Investigateurs vont se retourner et peuvent alors — en réussissant un jet de Chance — avoir le temps de voir le tueur... qui leur rendra leur regard. Joey n'a toutefois pas l'intention de s'attarder ; après avoir glissé son revolver dans sa veste, il pousse tranquillement la porte par laquelle était apparu tout à l'heure Leroy Turner et traverse les coulisses en direction de la sortie.

Qu'ils soient ou non armés, les Investigateurs peuvent décider de se lancer à la poursuite du meurtrier. Dans ce cas, lorsqu'ils arrivent dans la rue après être passés devant le portier et les gardes interloqués, ils ont juste le temps d'apercevoir Joey qui monte à bord d'une Packard grise. Un jet réussi en Trouver Objet Caché permettra alors de remarquer que cette voiture n'a pas de plaques d'immatriculation.

Little Jimmy Foster tient le volant de la Packard qui démarre sur les chapeaux de roue. A l'arrière, un gangster muni d'une mitraillette tire une rafale



au jugé afin de dissuader d'éventuels poursuivants. Le portier se jette aussitôt à terre et les Investigateurs feraient bien d'agir de même s'ils ne veulent pas être blessés. Quiconque reste debout ou se précipite derrière la voiture des tueurs a 25% de chances d'être touché par une balle (1D10+2 points de dommages ; en cas d'empalement, les dommages seront de 2D10+4 points).

Quelles que soient les circonstances, la Packard qui emporte Joey Larson va parvenir à prendre la fuite. Encouragez alors les Investigateurs à retourner à l'intérieur du Blue Heaven afin de voir ce qui s'y passe.

Un homme mort entre dans la danse

A l'intérieur du Blue Heaven, peu de gens sont au courant de la fusillade. A la fin de "Dead Man Stomp", la nouvelle va toutefois se répandre comme une traînée de poudre. Comment pourrait-il en être autrement, d'ailleurs ? Couché en travers de la table, Manusco baigne dans une mare de sang, de cervelle, de morceaux d'os et de whiskey. Le petit trou noir visible à l'arrière de sa tête indique clairement qu'il a cessé de vivre.

Soudain, tandis que l'orchestre poursuit son récital, les mains du cadavre commencent à marquer le tempo sur la table couverte de débris sanguinolents. Manusco se redresse péniblement afin de se mettre en position assise. Ses yeux sont révulsés. Des filets de sang s'écoulent du grand trou ouvert dans son front. Ses lèvres émettent brusquement un grognement sourd. Toute personne qui réussit un jet en Ecouter alors qu'elle se trouve près de lui peut reconnaître un nom : "Joey !". Le comptable se lève brusquement pour se diriger d'un pas lourd vers la sortie principale du club sous les regards ahuris de l'assistance. L'orchestre s'arrête aussitôt de jouer. Le gérant de l'établissement, épouvanté, suffoque et s'évanouit. Pete Manusco repousse violemment les portes battantes et, une fois qu'il les a franchies, des cris étouffés ponctuent sa progression dans l'escalier menant jusqu'à la rue.

Toute personne qui assiste à cette terrible résurrection perd 0/1D6 points de San. Les Investigateurs qui réussiront leur jet de Santé Mentale seront enclins à penser que la blessure de Manusco, quoique spectaculaire, n'était pas aussi grave qu'elle le semblait. En revanche, ceux qui le rateront auront pleinement conscience de la réalité...

Les personnes présentes, soucieuses d'éviter un scandale, se mettent à hurler et se précipitent vers la sortie. Tout le monde s'enfuit, du maire au dernier des plongeurs.

Certains gardent suffisamment de présence d'esprit pour emprunter la porte de derrière, mais la plupart se contentent de dévaler l'escalier à la suite de Manusco. Ce dernier, repoussé sans ménagement, tombe en bas des marches et les clients pris de panique le piétinent sans même le remarquer. Il a beau se débattre en grognant, les fuyards passent sur son corps de plus en plus ensanglanté. Voir un homme mourir pour la seconde fois est un spectacle insupportable, même pour les videurs normalement imperturbables qui gardent l'entrée du club : ils filent sans demander leur reste.

Une fois que la dernière vague de clients est passée, le cadavre disloqué remue encore. Il se dresse sur ses pieds et sort en titubant dans la rue en quête de son meurtrier. "Joey !", ne cesse-t-il de grommeler. Et son cri semble traduire une détermination farouche...

Dès qu'il aperçoit la forme sanguinolente qui se tient au milieu de la chaussée, le conducteur de la première estafette de police qui arrive sur les lieux perd le contrôle de son véhicule. Sa voiture dérape et heurte de plein fouet Pete Manusco qu'elle cloue littéralement contre un réverbère. Cette fois le comptable ne bouge plus : son corps est coupé en deux.

Un bon conseil

Mitch Wester, le leader de l'orchestre, remarque l'Investigateur qui est couvert de morceaux de cervelle. "Vous êtes blessé ?! Mon dieu, mon dieu, vous êtes blessé ! Comment vous sentez-vous ?" Toutefois, dès qu'il a réalisé que le personnage n'a pas été touché, Wester ramasse son cornet à pistons et fait comme tout le monde : il prend la tangente.

Leroy Turner se retrouve seul sur la scène. Avachi au pied d'un mur, les yeux grands ouverts, il est occupé à écluser une bouteille. Quand les sirènes de police commencent à retentir dans le lointain, il se lève brusquement et se dirige vers les loges avec l'intention de sortir par la fenêtre de la salle de bains. S'il rencontre en chemin les Investigateurs, voici ce qu'il leur dit...

"Z'allez avoir des pépins, si vous vous tirez pas. Venez... j'connais une issue." C'est un homme sans malice, mais il s'éclipsera rapidement dès que tout le monde sera sorti.



Un indice important

Lors de la fuite, la carte de visite d'une entreprise de pompes funèbres va tomber de la poche de Wester ou de Turner (selon les circonstances).

Morgan & Dupuy
POMPES FUNEBRES CHRETIENNES
Au service des familles
afro-américaines depuis 1871
172nd & West Charles Street
Elkhorn 6617

Au dos de la carte, la date du lendemain a été griffonnée et elle est accompagnée de ces quelques mots : 11 heures pile. Amène ta trompette. Ambiance New Orleans.

L'homme du gouvernement

Roger Daniels est un agent du Trésor appartenant à une unité spécialisée dans l'application des lois sur la Prohibition. Si le Gardien le désire, il peut éventuellement assister à l'assassinat de Manusco au Blue Heaven.

Daniels a été chargé d'enquêter sur l'implication de certains élus dans la contrebande d'alcool. Ce grand rouquin d'une trentaine d'années est un homme

foncièrement honnête. Il porte une arme, mais il répugne à s'en servir. Anxieux de gagner du galon, il rêve de devenir célèbre et ne désespère pas de se lancer un jour dans la politique.

Daniels est un PNJ dont l'intervention peut vous permettre d'étoffer un peu l'intrigue du scénario. Ainsi, par exemple, ce "dry agent" (litt. "agent sec" : agent qui combat les trafiquants d'alcool. NdT) peut être amené à croire que les Investigateurs appartiennent à un gang de "bootleggers" (trafiquants. NdT). S'il les soumet à une filature, il pourra alors, le cas échéant, les aider à sortir d'un mauvais pas. Il incombe au Gardien de décider s'il convient d'en faire un allié, un adversaire ou de limiter son rôle à celui "d'élément comique". Quoi qu'il en soit, Daniels n'acceptera jamais de boire un verre d'alcool...

Investigations nocturnes

Les Investigateurs peuvent, s'ils le souhaitent, rester au Blue Heaven afin d'aider la police. S'ils disent la vérité, les agents se contenteront d'enregistrer leurs dépositions avant de les laisser rentrer chez eux.

Si les personnages n'ont pas assisté à la fin tragique de Manusco, ils en apprendront tous les détails en interrogeant un ivrogne du quartier. A moins que vous ne préfériez qu'ils soient renseignés par un couple respectable qui n'a pas réussi à trouver de taxi.

Si les Investigateurs essayent de rencontrer des membres de l'orchestre, peu de noirs accepteront de révéler quoi que ce soit à des blancs ou à des orientaux, même s'ils sont eux mêmes des musiciens. En insistant, tout ce qu'il sera possible d'apprendre, c'est que Mitch Wester doit se rendre le lendemain aux funérailles d'un certain Freddie Fayette. Ukrezia Borden, une vieille noire, que son âge met à l'abri des craintes des autres mortels, se laissera aller à quelques confidences : "Laissez les gars de l'orchestre tranquilles. Y z'ont rien fait d'mal. Buster Bedson, le batteur, il a juste une patte de poulet dans sa grosse caisse. Oui m'sieur ! Savez c'que ça veut dire, non ?" Cette histoire de patte de poulet est un mensonge éhonté destiné uniquement à égarer les joueurs trop épris de religion vaudou...

Mise au point

Laissez nos héros effectuer quelques jets de dés (en Occultisme ou en Mythe de Cthulhu) qui leur permettront de réaliser que Manusco a été ressuscité de manière inexplicable. Un jet d'Idée réussi pourra, en outre, leur faire remarquer que la résurrection s'est produite au moment où l'orchestre jouait un morceau intitulé "Dead Man Stomp".

Plusieurs possibilités d'action s'offrent à eux. Quoi qu'il en soit, il est primordial qu'ils se rendent aux funérailles de Fayette. C'est en effet au cours de cette cérémonie qu'ils retrouveront Leroy Turner.

Les Journaux du Matin

Les quotidiens matinaux consacrent leurs gros titres à l'assassinat de Manusco et à la façon dont le malheureux, animé par une indomptable volonté de vivre, s'est traîné jusque dans la rue où il a été tué par ceux-là même qui auraient dû lui porter secours. Comme les journalistes tiennent là un bon filon, les éditions des jours suivants seront émaillées de diverses réflexions sur le sens de la vie...

Dans tous les articles, Pete Manusco est présenté comme un simple comptable qui travaillait à son compte. Son casier judiciaire étant vierge, il était certainement entré au Blue Heaven dans un moment de faiblesse. La police estime d'ailleurs qu'il a dû être victime d'une méprise et que son meurtrier l'a sans doute confondu avec un autre gangster.

Les services municipaux annoncent que le Blue Heaven Ballroom a été placé sous scellées et se félicitent que ce lieu de dépravation ait enfin été localisé. Le gérant du club, un certain Roland Marlow, a été interpellé pour divers délits mineurs... et relâché après payement d'une caution.

L'agent du gouvernement Roger Daniels confirme que le Blue Heaven vendait bien de l'alcool. Sa photo apparaît dans presque tous les quotidiens ; il semblerait bien que sa carrière soit lancée...

L'Emancipateur et le leader syndical

0Il est possible de trouver l'Emancipateur, un quotidien noir, dans les kiosques. Il se distingue nettement de ses confrères au niveau du ton employé par ses journalistes. Ses premières pages ne couvrent pas du tout les mêmes événements que les journaux blancs, si ce n'est qu'il est fait mention de troubles au Soudan anglo-égyptien. Un long article est consacré à Marcus Garvey — un nationaliste noir — que l'on voit arborer un uniforme militaire chamarré sur une photographie. Un autre article, signé par un certain Monsieur Du Bois du NAACP (syndicat), traite du système de métayage en vigueur dans le sud des Etats-Unis et de ses conséquences sur l'éducation, la santé et les conditions générales d'existence des populations noires. Diverses rubriques abordent des thèmes de tous ordres et parlent d'autres célébrités de la communauté noire américaine ; un jet d'Idée réussi permettra d'en déduire que l'Emancipateur est parfaitement adapté à son lectorat. Ce journal n'a strictement rien à voir avec les quotidiens blancs et sa façon de couvrir l'actualité est radicalement différente... même quand il s'agit de baseball ! L'affaire Manusco n'est mentionnée nulle part.

S'ils réussissent un jet de Chance, les Investigateurs peuvent remarquer une publicité pour l'Entreprise de Pompes Funèbres Morgan & Dupuy.

La rubrique nécrologique annonce, par ailleurs, que cette entreprise organise à 11 heures les obsèques d'un dénommé Frederick Lincoln Fayette, beau-frère de Mitchel Wester, le chef de l'orchestre du Blue Heaven. Une procession est prévue après l'office religieux.

Une consultation des archives de l'Emancipateur ou de la bibliothèque la plus proche (ou une conversation avec M. Wester, dont l'adresse peut être trouvée dans un annuaire téléphonique) permettra d'apprendre que Fayette s'est tué accidentellement deux jours plus tôt en se tirant une balle dans la tête. Des témoins ont affirmé que la balle était partie toute seule alors que l'imprudent s'amusait avec son revolver. Le défunt laisse une veuve : Elizabeth Wester Fayette. Monsieur Fayette possédait un camion et travaillait comme transporteur.

Pete Manusco

Les adresses du bureau et du domicile de Manusco sont indiquées dans l'annuaire. En agissant vite, les Investigateurs peuvent se rendre à ces deux endroits avant la police. La porte du bureau a été forcée et tous les dossiers classés à la lettre "B" ont disparu. La réussite d'un jet en Trouver Objet Caché permettra de découvrir un papier griffonné dans une corbeille.

Monsieur M., retrouvé moi cet nuit au Blue Heavin. Votre santé et votre sécurité en dépende. J.

Une fouille approfondie de l'appartement permettra de mettre la main sur un cahier rempli de coupures de journaux consacrées à Archie "the Boss" Bonato ; tous les articles remontent à un an et demi environ. Un examen attentif des relevés bancaires de Manusco révélera que, depuis cette époque, le comptable a régulièrement reçu des versements de mille dollars sur son compte.

Une rumeur intéressante

Une visite au poste de police central ou une conversation avec un inspecteur chargé de l'enquête permettra d'apprendre que le médecin légiste de la ville est prêt à témoigner que Manusco a été tué sur le coup par la blessure qu'il a reçu à la tête, la balle ayant pulvérisé plus de la moitié de son cerveau…

Les funérailles de Fayette

Quand une famille noire se réunit pour des funérailles, les membres des autres races sont toujours traités selon leur mérite les curieux sont refoulés, les trouble-fête sont menacés avant d'être expulsés, les amis du défunt sont accueillis à bras ouverts, et ceux qui éprouvent un réel chagrin sont sûrs d'être consolés. Laissez les Investigateurs choisir le comportement qu'ils désirent adopter.

Au cours de la cérémonie, un proche de la famille Fayette va venir s'enquérir auprès des personnages — quelle que soit la couleur de leur peau — du lien qui les unissait au disparu. Pour nos héros, le plus simple consistera alors à prétendre que Fayette a travaillé pour eux, qu'ils ont apprécié ses qualités professionnelles et que la nouvelle de sa mort les a profondément attristés. Ces informations feront rapidement le tour de l'assemblée.

Une fois l'office religieux terminé, six porteurs sortent dans la rue un grand cercueil de sapin. Deux policiers noirs à motos ouvrent la voie au cortège et s'emploient à réguler la circulation aux intersections. Des membres du Five Stars Band attaquent alors "I'll See You on Judgement Day", tandis qu'une procession se forme derrière le cercueil.

Tout au long du chemin qui conduit jusqu'au cimetière, de nouvelles personnes vont se joindre au cortège, tandis que les Five Stars jouent avec solennité divers hymnes religieux. Les musiciens sont alignés juste derrière le cercueil. Wester marche en tête, tandis que le batteur, qui porte sa grosse caisse sur la poitrine, reste un peu en retrait. Tous les visages expriment un profond recueillement.

Au moment où ils passent devant des boutiques, les Investigateurs ont soudain l'impression d'être épiés. En réussissant un jet en Trouver Objet Caché, ils peuvent alors repérer Leroy Turner qui se tient dans l'encadrement d'une porte, de l'autre côté de la rue, et regarde passer la procession en fumant une cigarette. Le fait d'apercevoir Turner n'atténuera toutefois pas leur sensation d'être observés à la dérobée.

Leroy finit par éteindre sa cigarette pour se joindre au cortège. Quand l'orchestre attaque les premières notes de "Closer Walk With Thee", il se place au côté de Wester, porte son instrument à ses lèvres et commence à jouer des notes mélancoliques en harmonie avec la mélodie du cornettiste. Un murmure approbateur parcourt la foule. La musique est superbe.

Alors que Turner ne joue pas depuis plus d'une vingtaine de secondes, demandez à vos joueurs d'effectuer un jet en Ecouter. S'il est réussi, ils percevront des grognements étouffés provenant de l'intérieur du cercueil. Entendre ces bruits leur fera perdre 0/1D2 points de San.

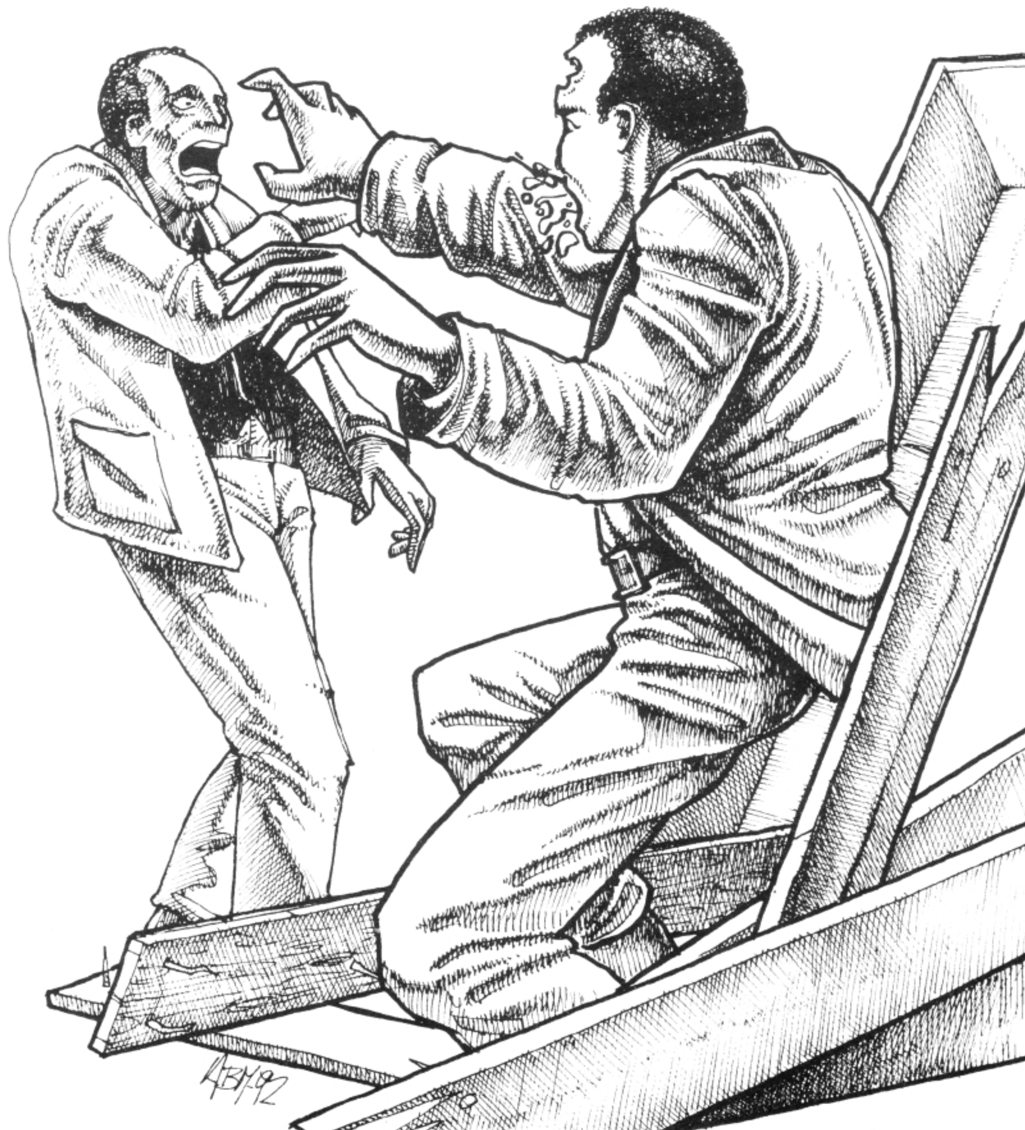
Un second homme mort entre dans la danse

Les porteurs vacillent, tandis que leur fardeau commence à s'agiter tout seul. Désorientés, ils se lancent mutuellement des regards stupéfaits. La foule retient son souffle et l'orchestre s'arrête de jouer. Soudain, le couvercle du cercueil s'ouvre violemment et les porteurs laissent tomber leur charge. Le défunt Frederick Fayette apparaît alors, livide, haletant et écumant. Des hurlements et des cris retentissent ; l'assistance cède à la panique. Malgré le talent de l'embaumeur, la blessure du mort est horrible à voir et les personnes qui contemplent la scène perdent 0/1D6 points de San.

Fayette jaillit du cercueil fracassé et se jette aussitôt sur l'un des porteurs qui se met à hurler. "C'est toi qui a appuyé sur la gâchette, Freddie… j'ai rien fait !" Au Gardien de décider s'il dit la vérité.

Diverses personnes tentent de circonvenir Fayette, qui se tortille et s'agite afin de se soustraire à leur emprise. Si les Investigateurs essayent de l'immobiliser, demandez-leur de tenter des jets sous 5 fois leur FOR ; un échec signifiera que le mort parvient à libérer un de ses bras et s'en sert pour frapper les gens qui l'entourent.

Au bout d'un moment, Lizzie Fayette vient se placer devant son mari et lève sa voilette



noire. Ses joues sont trempées de larmes et elle gémit : "Freddie, est-ce bien toi ?" Fayette arrête instantanément de bouger et la considère avec effarement, avant de rejeter sa tête en arrière et d'émettre un effroyable hurlement. Le fluide d'embaumement sourd de sa bouche comme une sorte de bave verdâtre. Il laisse ensuite échapper un faible sanglot et se recroqueville en tenant ses genoux entre ses bras tremblants, avant de s'immobiliser complètement. Il est mort une seconde fois, de chagrin cette fois, et ne reviendra plus hanter les vivants.

La foule paraît alors vouloir se retourner contre l'embaumeur — Monsieur Dupuy — et ses deux assistants qui faisaient partie du cortège. Une phrase revient sur toutes les lèvres : "Ils l'ont enterré vivant !". L'intervention des deux motards permet aux trois malheureux de s'en tirer sans trop de dommages, mais la police appelée en renfort, croyant avoir affaire à une émeute, se met en devoir d'arrêter tout le monde. Son action va mettre le feu aux poudres. Des coups sont échangés... et pas mal de gens termineront la journée derrière les barreaux d'une cellule ou sur un lit d'hôpital.

Les Investigateurs peuvent se rendre utiles, s'ils en expriment le désir, en intercédant auprès de la police, en utilisant leur compétence en Crédit, ou en mettant à profit leurs notions en Premiers Soins pour panser les blessés. S'ils font preuve de bonne volonté, cela leur vaudra la reconnaissance de la communauté noire. Laissez les personnages discuter avec quelques PNJ.

L'observateur

Pendant la confusion, demandez aux joueurs de faire un nouveau jet en Trouver Objet Caché. Si celui-ci est réussi, ils remarqueront un petit homme blanc portant un costume brun qui se tient à quelque distance de l'attroupement. Dès qu'il se sentira repéré, il se dirigera d'un pas rapide vers une Packard grise garée un peu plus loin dans la rue. Les Investigateurs présents au Blue Heaven la nuit dernière reconnaîtront en lui l'assassin de Pete Manusco. La Packard aura largement le temps de partir avant qu'ils puissent se frayer un chemin jusqu'à elle au travers de la foule surexcitée. Joey Larson sait que les Investigateurs ont été témoins de son crime. Il connaît leur adresse et il envisage de plus en plus sérieusement de s'occuper d'eux... de manière définitive. Pour l'heure, toutefois, il va se rendre auprès de Boss Bonato afin de lui rapporter les événements qui se sont produits lors des obsèques de Fayette.

Leroy Turner

Si personne ne se met en travers de son chemin, Turner profite du tumulte pour s'esquiver discrètement. Joey Larson a cependant eu l'occasion de constater à deux reprises que sa trompette semble avoir le pouvoir de réveiller les morts... un pouvoir pour le moins inhabituel.

Si les Investigateurs veulent discuter avec Turner, le trompettiste acceptera volontiers de boire un verre en leur compagnie.

Il est encore sous le choc des événements de ces deux derniers jours et la moindre marque d'attention amicale suffira à lui délier la langue. "Je joue de la trompette depuis dix ans et je n'ai jamais rien vu de pareil."

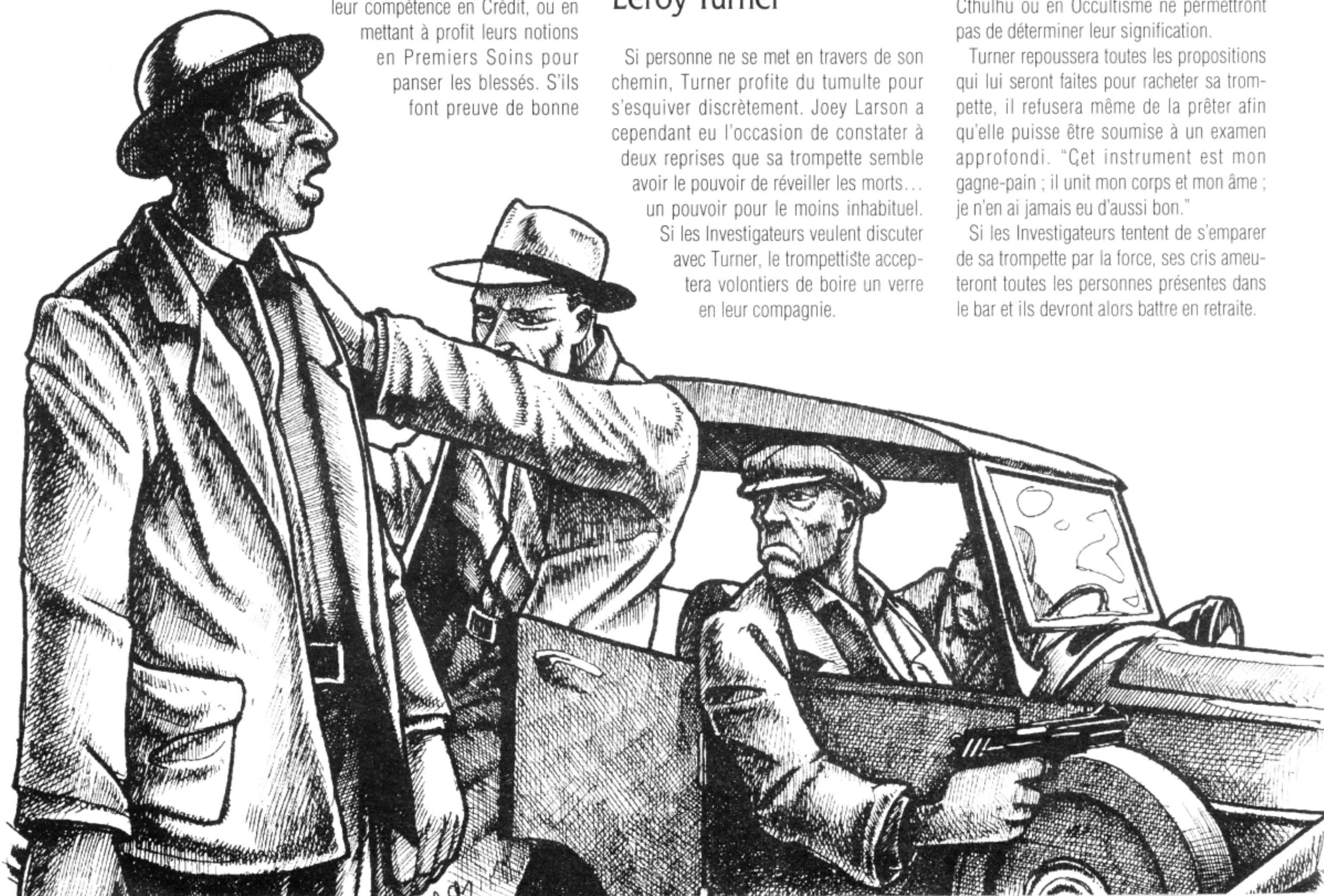
Son nouvel instrument lui a été offert par Monsieur Louis Armstrong en personne. Il y a de cela quelques jours, il jouait avec des amis. Lorsqu'il est sorti pour griller une cigarette dans la ruelle voisine, Armstrong est venu lui parler. "Tu es tellement bon musicien, Leroy, que je veux te donner ma trompette." Et c'est ce qu'il a fait.

Un jet réussi en Psychologie révélera que les choses ont bien dû se passer comme le raconte Turner, mais il semble cependant avoir été intrigué par quelque chose dont il n'a pas encore parlé... Si on lui pose des questions à ce sujet, il dira : "Les yeux de Monsieur Armstrong, mec, on aurait dit deux puits obscurs. C'était vraiment étrange !" Turner ne répétera toutefois pas une phrase employée par Armstrong-/Nyarlathotep : "Avec cette trompette, mon gars, tu joueras à en réveiller les morts !"

L'instrument en question a quatre pistons, au lieu de trois. Sa finition argentée est craquelée et fait beaucoup penser à une peau de serpent ou d'alligator. Des symboles étranges ont été gravés à l'intérieur de son pavillon. Des jets en Mythe de Cthulhu ou en Occultisme ne permettront pas de déterminer leur signification.

Turner repoussera toutes les propositions qui lui seront faites pour racheter sa trompette, il refusera même de la prêter afin qu'elle puisse être soumise à un examen approfondi. "Cet instrument est mon gagne-pain ; il unit mon corps et mon âme ; je n'en ai jamais eu d'aussi bon."

Si les Investigateurs tentent de s'emparer de sa trompette par la force, ses cris ameuteront toutes les personnes présentes dans le bar et ils devront alors battre en retraite.



Enquète sur Leroy Turner

Le jour suivant, les Investigateurs peuvent essayer d'enquêter sur Leroy Turner en dépensant un peu d'argent et en utilisant leurs compétences en Marchandage, Baratin, Discussion ou Crédit. Leur tâche sera grandement facilitée s'ils comptent parmi eux quelques noirs et savent rester courtois en toute circonstance, sans jamais céder à l'impatience. Le simple fait d'évoquer les funérailles de Fayette devrait leur permettre d'obtenir des informations intéressantes : les rumeurs concernant cette affaire vont bon train. A noter que si les personnages ont fait la connaissance de Mitch Wester, celui-ci pourra leur révéler la plupart des renseignements détaillés ci-dessous.

Leroy Turner ne jouit pas d'une très bonne réputation au sein de sa communauté et auprès de ses confrères musiciens. Tout le monde le tient pour un être instable. Chaque fois qu'il a engagement, il se laisse aller à boire et perd sa place en moins d'une semaine. Et quand il promet de faire quelque chose, il ne tient jamais parole.

Pourtant, certaines personnes éprouvent quand même pour lui de la sympathie. Il y a deux ans, quand il est arrivé de la Nouvelle Orléans avec sa compagne, Marnie Smeaton, celle-ci a été tuée par une voiture grise dont le conducteur a pris la fuite. Les gens pensent que le véhicule en question était conduit par des étudiants.

Turner vit dans une minuscule chambre de la 174ème rue. Ses possessions se limitent à une trompette, deux costumes, trois chemises, quatre boîtes pleines de partitions et une photographie représentant une jeune femme souriante.

Monsieur Louis Armstrong

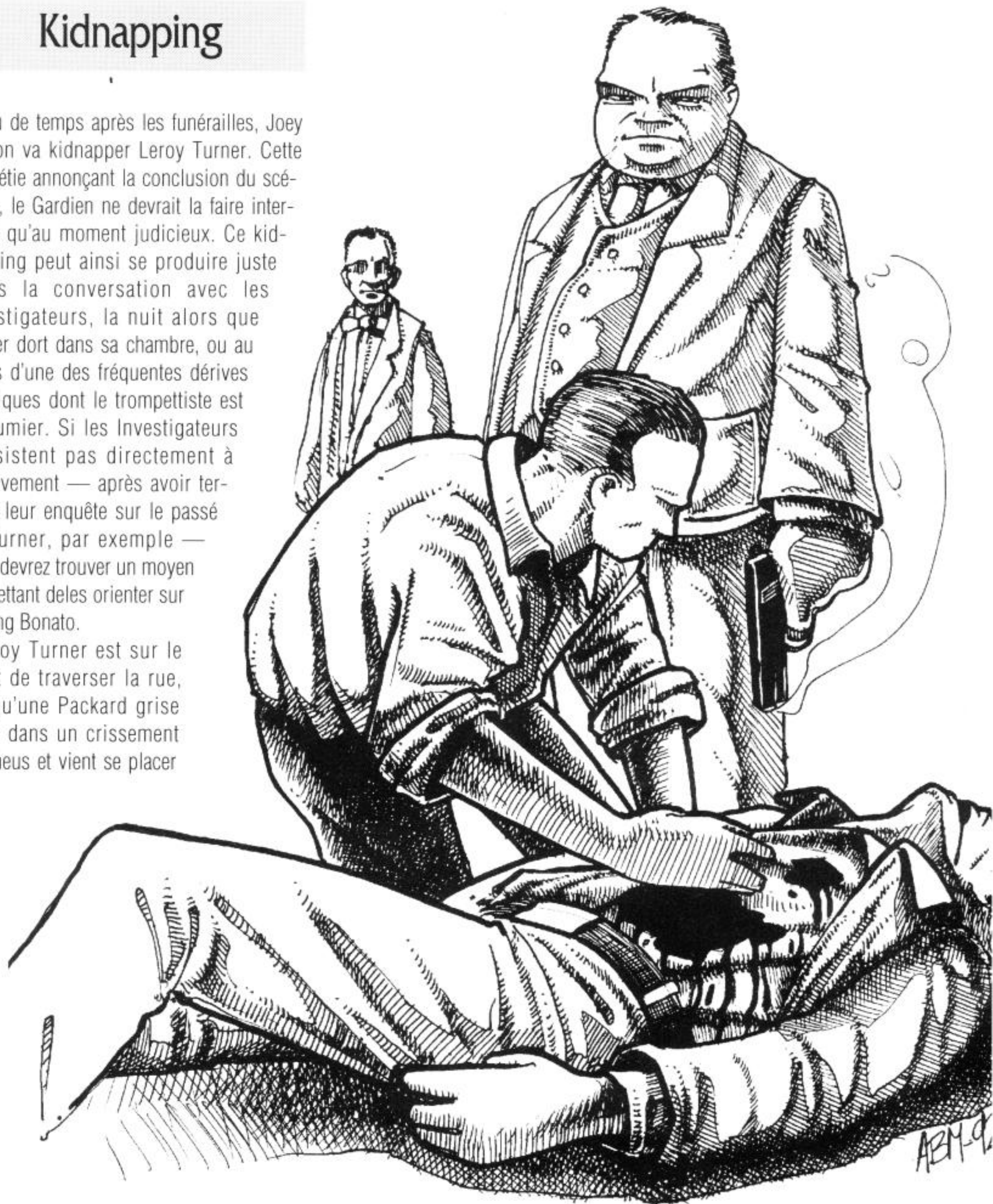
Les Investigateurs peuvent entrer en contact avec Louis Armstrong par l'intermédiaire d'une agence artistique réservée aux noirs. Pour le rencontrer, il leur faudra dépenser un peu d'argent et réussir quelques jets de Baratin, de Crédit ou de Chance. Armstrong a vécu à Chicago de 1922 à 1924 ; il jouait à l'époque avec King Oliver. En 1924, il est parti à New York avec Fletcher Henderson, avant de revenir à Chicago en 1925.

Louis Armstrong est un personnage jovial, mais il sera interloqué par les questions qui lui seront posées. C'est vrai, il a entendu parler de Leroy Turner, mais il ne l'a jamais vu jouer. Ce qui est sûr, c'est qu'il ne lui a jamais offert une trompette...

Kidnapping

Peu de temps après les funérailles, Joey Larson va kidnapper Leroy Turner. Cette péripétie annonçant la conclusion du scénario, le Gardien ne devrait la faire intervenir qu'au moment judicieux. Ce kidnapping peut ainsi se produire juste après la conversation avec les Investigateurs, la nuit alors que Turner dort dans sa chambre, ou au cours d'une des fréquentes dérives éthyliques dont le trompettiste est coutumier. Si les Investigateurs n'assistent pas directement à l'enlèvement — après avoir terminé leur enquête sur le passé de Turner, par exemple — vous devrez trouver un moyen permettant deles orienter sur le gang Bonato.

Leroy Turner est sur le point de traverser la rue, lorsqu'une Packard grise surgi dans un crissement de pneus et vient se placer à sa hauteur. Deux hommes blancs en jaillissent et contraignent le trompettiste à monter avec eux à l'arrière du véhicule. Ce dernier démarre aussitôt sur les chapeaux de roues. Le rapt n'a pris que quelques secondes.



Si les Investigateurs disposent d'une voiture, ils peuvent immédiatement se lancer à la poursuite des kidnappers ; s'ils sont à pied, il leur faut d'abord trouver un taxi (il y en a justement un au coin de la rue). Dans les deux cas, ils doivent réussir un jet en Conduire Automobile pour réussir à filer la Packard sans être repérés par ses occupants ; déterminez quel Investigateur tient le volant (Benny, le chauffeur de taxi, a 60% en Conduire Automobile).

Si le jet de dés est raté, le conducteur des gangsters, Little Jimmy (Conduire Automobile 90%), va essayer de semer ses poursuivants. Le Gardien peut, s'il le souhaite, utiliser les règles de poursuite détaillées dans les règles de la quatrième édition de L'Appel de Cthulhu. On peut toutefois se contenter de continuer à faire des jets en Conduire Automobile. Si les Investigateurs ratent successivement deux de ces jets, les gangsters parviendront à les semer. A l'inverse, si Little Jimmy rate deux jets successifs, les personnages arriveront à échapper à la vigilance des gangsters.

Si la Packard prend le large, il faudra réussir un jet en Chance et en Trouver Objet Caché pour la découvrir stationnée sur le parking d'un grand garage situé dans un quartier en ruines. L'endroit est désert et entouré de terrains vagues. La porte du garage n'est pas verrouillée.

Si les Investigateurs réussissent leur filature, ils pourront voir les kidnappers garer leur véhicule avant d'entrer avec Turner dans le garage.

Une surprise pour Joey

Les hommes de Bonato utilisent le garage pour décharger les livraisons d'alcool en provenance de distilleries clandestines installées à l'extérieur de la ville. Deux poids lourds attendent d'ailleurs que l'on s'occupe de leur chargement et les Investigateurs pourront mettre leur présence à profit pour se dissimuler. La grande salle aménagée à l'arrière du garage tient lieu à la fois de bureau et de repaire. L'atelier donne sur une ruelle adjacente. Les stores sont tirés, mais ils sont vieux et mités. Il est possible, depuis la ruelle, de voir et d'entendre tout ce qui se passe à l'intérieur. Les Investigateurs peuvent cependant tenter de s'introduire subrepticement dans la place en passant par la porte principale.

Turner est conduit au travers du garage jusqu'au bureau, où les bandits l'attachent solidement à une chaise en veillant à ne pas entraver ses mains et ses bras. On lui rend ensuite sa trompette. Joey Larson se tient debout dans un coin. Quatre autres gangsters l'entourent. Tous témoignent la plus grande déférence à la septième personne présente : Archie "the Boss" Bonato, un gros homme en bras de chemise qui fume un énorme Havane.

Si les Investigateurs se contentent d'épier le gang sans agir, ils vont pouvoir assister à la scène décrite ci-après. S'ils décident à un moment ou à un autre de passer à l'action, le Gardien devra ajuster les événements en conséquence. L'objectif de cette scène est de confronter Turner au pouvoir de sa trompette, ce qui lui fera perdre la raison.

Le Boss Bonato commence par demander si c'est bien l'homme dont on lui a parlé, ce à quoi Joey répond par l'affirmative. Le tueur raconte alors les funérailles et la manière dont Freddie Fayette a ressuscité. Il ajoute que Laurette, sa petite amie noire, lui a dit qu'il s'agissait d'un pouvoir vaudou et que la gang pourrait éventuellement en tirer parti.

Bonato se contente d'émettre de grosses bouffées de fumée pendant un instant, avant de demander à Joey s'il est sûr de ce qu'il avance.

Le tueur opine. "J'espère que c'est pas encore une de tes embrouilles", déclare le chef, "comme l'histoire Manusco où t'as salopé le boulot." "Pas de danger, Boss", répond Joey, "je me suis pas laissé emporter par mon enthousiasme." "Parce que tu sais que la fermeture du Blue Heaven nous coûte un paquet de pognon," ajoute Bonato, "tu devais juste intimider le mec, Joey, et maintenant va falloir que je trouve un nouveau comptable."

Le Boss Bonato tire voluptueusement sur son cigare et il adresse un clin d'œil aux porte-fligues qui se tiennent de chaque côté de Larson. "Okay, Joey, j'vais te donner la preuve de ma confiance." Il fixe du regard les mains du tueur. "Je veux que tu te descendes toi-même." Un silence oppressant emplit soudain la pièce. Joey Larson est agité de tics nerveux, mais il ne fait aucun geste.

"Ecoute, Joey, ne m'as-tu pas dit que ce Négro ici présent est capable de te ramener à la vie ? Alors, où est le problème ? Tire-toi une balle dans le crâne."

Comme Larson ne réagit toujours pas, Bonato ordonne à Little Jimmy de se charger de la besogne. Au dernier moment, Larson essaye de dégainer son calibre 45 à canon long, mais le Boss l'abat le premier, avant de lui tirer un coup de grâce en plein cœur pour plus de sûreté. Little Jimmy se penche alors sur le cadavre ensanglanté. "Il est mort, patron."

Archie secoue la tête d'un air contrit. "Joey, je t'ai toujours dit que ton flingue était trop encombrant pour le tir rapide." Il se tourne ensuite vers Leroy Turner. "Okay, jazzeux, à toi de jouer."

Le trompettiste déglutit avec difficulté et attaque "High Society". Les secondes s'écoulent. Le corps de Joey est soudain agité de spasmes et commence à se redresser. Les personnes présentes laissent toutes échapper une bordée de jurons, y compris Leroy, mais Bonato insiste pour qu'il continue à jouer. Larson se jette alors sur le Boss en crachant du sang, mais Little Jimmy ouvre le feu sur lui avec sa mitraillette et lui loge près d'une centaine



de balles dans le corps. Turner joue en tremblant "Tiger Rag", tandis que le mort-vivant semble danser une gigue sous l'impact des projectiles qui le déchiquettent. Les balles sifflent dans toute la pièce, dont l'atmosphère est saturée d'une écœurante odeur de sang et de cordite. Le magasin de la mitraillette est maintenant vide. Les murs et le sol sont couverts de morceaux de feu Joey Larson. Les gangsters, après avoir fait des signes de croix, s'accordent un remontant. Archie Bonato n'arrive pas à croire ce qu'il a vu. Leroy Turner, quant à lui, joue "Nearer My God To Thee". Assister à cette scène fait perdre 1/1D6 points de San.

Après que Joey soit mort une seconde fois

Les Investigateurs sont-ils intervenus ? Si tel n'est pas la cas, Bonato ordonnera à ses hommes de décharger l'un des camions. Puis il confiera le trompettiste — qui n'arrête pas de se tordre en tous sens — à Little Jimmy en lui demandant d'aller l'enfermer dans la cave du Mama Chantelle, un bordel qui lui appartient. Leroy parviendra à sauter de la voiture pendant le trajet et il se perdra dans la foule, ne s'arrêtant ensuite que pour jouer quelques notes de temps à autre. Little Jimmy reviendra raconter ce qui s'est passé à son chef.

Si les Investigateurs tentent d'empêcher le meurtre de Joey Larson, vous devrez improviser en fonction de leurs actions. Turner s'enfuira dès qu'il le pourra (ses mains sont libres, ne l'oubliez pas). Les joueurs risquent cependant d'avoir du mal à se débarrasser de cinq ou six criminels endurcis sans encaisser quelques pertes. Le plus sage serait encore d'appeler la police. Parmi les éléments qui peuvent être découverts dans le garage se trouvent les dossiers "B" qui avaient disparu du bureau de Manusco.

Le blues de Leroy

Si les Investigateurs n'y pensent pas d'eux-mêmes, la réussite d'un jet d'Idée peut leur suggérer que Turner, qui a désormais sombré dans la démence, s'est peut-être rendu au cimetière afin de ressusciter la femme qu'il aime. Marnie Smeaton a beau être morte et enterrée, il a le moyen de la ramener à la vie. Même si quelques années se sont écoulées depuis son décès, il doit bien y avoir encore quelque chose dans sa tombe. Quoi que décident les joueurs, Leroy Turner arrivera au cimetière avant leurs personnages.

Un fossoyeur peut éventuellement leur indiquer où se trouve la sépulture de la jeune femme, à moins qu'ils ne repèrent au loin la silhouette efflanquée du trompettiste. Quelques descriptions sinistres accompagnées de jets en Chance ou en Trouver Objet Caché peuvent faire monter la tension. Lorsqu'ils arrivent, Turner se tient près de la tombe de Marnie Smeaton. L'embouchure de la trompette est déjà posée sur ses lèvres et il a le pied droit levé, prêt à marquer la cadence. "Les amis, ce morceau est dédié à Marnie," marmonne-t-il avant de commencer à jouer.

Il va exprimer dans sa musique tout le désespoir de sa vie, son goût pour l'alcool, sa passion pour le jazz, son amour pour la défunte Marnie et toutes ses frustrations. Les notes qui sortent de sa trompette sont empruntes d'une douce mélancolie, aussi puissante et irrésistible que la vie elle-même.

Le sol se soulève brusquement. Les ailes d'un ange de marbre se craquellent et tombent à terre. Une pierre tombale en granit bascule sur le côté et se brise. Aussi loin que porte la musique de la trompette de Turner, les morts grognent en se rappelant les souvenirs de leurs vies passées. Marnie Smeaton a entendu la complainte de son amant : une forme tordue et desséchée, ni vivante ni morte, s'extrait avec difficulté de la terre. De partout proviennent des craquements, des gémissements et des sifflements. Les témoins de cette scène perdent 0/1D3 points de San.

Turner refuse de se dessaisir de sa trompette dont il se sert, le cas échéant, comme d'une matraque. Si on lui en laisse la possibilité, il prend la fuite en bondissant pardessus des sépultures éventrées, des pierres tombales gémissantes et des tombes en train de s'ouvrir, jusqu'à ce qu'il trouve un endroit où il peut recommencer à jouer. Il continue ce manège aussi longtemps qu'il n'est ni tué ni assommé, et que sa trompette reste utilisable (son alliage extraterrestre lui confère 25 points de vie).

Si Turner est mortellement blessé, il se redresse et ferme les yeux, avant de porter son instrument à ses lèvres ensanglantées. Il va employer son dernier souffle de vie pour émettre une note rauque et sinistre. L'écho de cette note lui permet alors de continuer à jouer alors même qu'il est mort. Et comme il n'a plus besoin de respirer, le son continu qu'il produit va s'enfler et gagner graduellement en puissance jusqu'à ce qu'il soit assez fort pour pulvériser les plaques de marbre et arracher les portes des mausolées. Voir Turner se changer en mort-vivant fait perdre 1/1D6 points de San.

Vivant ou mort, Turner continuera à jouer jusqu'à ce que tous les cadavres du cimetière se libèrent de leurs cercueils et se dressent à l'air libre. Toutes ces dépouilles malhabiles se souviendront de ceux qui leur ont causé du tort par le passé. Elles partiront alors d'un pas hésitant afin d'aller se venger et leur haine des vivants ne cessera de grandir avec le temps. Les Investigateurs doivent perdre 1D6/1D20 points de San et risquent maintenant d'être attaqués par divers morts ressuscités.

Depuis les tréfonds du néant, Nyarlathotep éclatera d'un rire féroce et inhumain. Le son de la trompette de Turner franchira les barrières de l'espace et se répercutera jusqu'au centre même du cosmos, où il se mêlera à la mélopée obscène jouée par les flûtistes aveugles et idiots de la cour d'Azathoth.

Conclusion

Si les cadavres du cimetière sortent de leurs tombes, le Gardien devra décider quel comportement ils adopteront, ainsi que la manière dont les vivants appréhenderont cet événement. Les récits concernant ces résurrections seront certainement assimilés à des délires de malades mentaux. Les autorités attribueront les incidents à des vandales ou à des émeutiers.

Si les Investigateurs tuent Turner afin de contrecarrer ses projets, accordez-leur 1D6 points de San. En revanche, s'ils réussissent à arrêter le trompettiste sans le tuer, donnez-leur 2D6 points de San. La destruction de la trompette leur vaudra 1 point de San supplémentaire. En outre, s'ils capturent Bonato au moment où celui-ci vient de commettre un meurtre, ils gagneront encore 1D3 points de San et la police leur remettra une prime de 1000 $. Little Jimmy sera toutefois le seul à être inculpé pour assassinat et port d'arme prohibée. Il sortira de prison au bout de onze mois. Le Blue Heaven rouvrira ses portes et, après quelques travaux de peinture, sera à nouveau prêt à accueillir des clients.

Même s'il survit à cette aventure, Leroy Turner a définitivement perdu la raison et il passera le reste de son existence dans un asile psychiatrique. Il restera de longues heures à écouter silencieusement la musique de la cour d'Azathoth qui résonne encore dans sa tête. Chaque nuit, il attendra que sa tendre Marnie vienne le chercher.

Si les Investigateurs se sont liés d'amitié avec Wester, celui-ci leur enverra, quelques semaines après la conclusion de cette histoire, un exemplaire du premier disque des Five Stars enregistré quelques jours avant le meurtre de Manusco. Sur une des faces, il y aura le morceau "The Dead Man Stomp" sur lequel Leroy Turner exécute un solo de trompette... ■

Caractéristiques

Les caractéristiques des protagonistes sont présentées dans l'ordre de leur apparition dans le cours du scénario. Les morts ressuscités doivent être traités comme des zombies. Ils ne perdront qu'un seul point de vie chaque fois qu'ils seront blessés par un revolver ou une arme capable d'empaler ; dans tous les autres cas, les dommages qui leur seront infligés devront être divisés par deux. Ces morts-vivants continueront à se battre tant qu'il leur restera un point de vie. En principe, la vision d'un zombie doit entraîner une perte de 0/1D8 points de San, mais vous pouvez ajuster la quantité de points perdus en fonction de l'aspect de chaque cadavre.

■ **LEROY TURNER**, 28 ans, musicien alcoolique

FOR 12	CON 14	TAI 16	INT 11	POU 9
DEX 18	APP 10	EDU 9	San 39	Pts Vie 15

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Coup de poing 50%, dommages 1D3+1D4.
Compétences : Supporter l'Alcool 65%, Improviser 72%, Jouer de la Trompette 92%.

■ **JOEY LARSON**, 24 ans, porte-flingue

FOR 12	CON 11	TAI 8	INT 10	POU 7
DEX 16	APP 7	EDU 11	San 23	Pts Vie 10

Bonus aux dommages : +0.
Armes : revolver calibre 45 à canon long 60%, dommages 1D10+2. Mitraillette Thompson 45%, dommages 1D10+2. Couteau à cran d'arrêt 64%, dommages 1D4.

■ **PETE MANUSCO**, 40 ans, comptable zombie

FOR 17	CON 15	TAI 11	INT 0	POU 1
DEX 6	APP 6	EDU 0	San 0	Pts Vie 13

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Coup de poing 30%, dommages 1D3+1D4. Lutte 25%, dommages spéciaux.

■ **MITCH WESTER**, 39 ans, chef d'orchestre

FOR 14	CON 14	TAI 15	INT 15	POU 17
DEX 13	APP 13	EDU 10	San 85	Pts Vie 15

Bonus aux dommages : +1D4.
Arme : aucune.
Compétences : Baratin 43%, Chanter 54%, Composer de la Musique 48% Eloquence 67%, Jouer du Cornet 77%, Premiers Soins 41%, Psychologie 36%, Trouver Objet Caché 52%.

■ **ROGER DANIELS**, 31 ans, G-Man

FOR 13	CON 12	TAI 15	INT 16	POU 13
DEX 12	APP 11	EDU 15	San 65	Pts Vie 14

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Revolver cal. 38 50%, dommages 1D10Lutte 50%, dommages spéciaux Coup de poing 20%, dommages 1D3+1D4.
Compétences : Conduire Automobile 60%, Comptabilité 45%, Discussion 47%, Droit 55%, Ecouter 67%, Pharmacologie 15%, Pister 13%,Trouver Objet Caché 62%.

■ **FREDDIE FAYETTE**, 27 ans, zombie animé

FOR 24	CON 27	TAI 17	INT 0	POU 1
DEX 7	APP 6	EDU 0	San 0	Pts Vie 22

Bonus aux dommages : +2D6.
Armes : Etranglement 35%, dommages 1D8.. Lutte 35%, dommages spéciaux Coup de Poing 20%, dommages 1D3+2D6.

■ **ARCHIE "LE BOSS" BONATO**, 46 ans

FOR 13	CON 16	TAI 15	INT 13	POU 13
DEX 14	APP 9	EDU 12	San 47	Pts Vie 16

Bonus aux dommages : +1D4.
Armes : Revolver cal. 45 à canon court 60%, dommages 1D10+2. Coup de Poing 64%, dommages 1D3+1D4.
Compétences : Aller au Fond des Choses 59%, Baratin 71%, Droit 13%, Ecouter 48%, Etre Sarcastique 78%, Trouver Objet Caché 51%.

■ **LITTLE JIMMY FOSTER,** 34 ans, chauffeur

FOR 17	CON 17	TAI 18	INT 10	POU 14
DEX 12	APP 8	EDU 10	San 61	Pts Vie 18

Bonus aux dommages : +1D6
Armes : Mitraillette Thompson 73%, dommages 1D10+2. Coup de Poing Américain 58%, dommages 1D3+2+1D6. Batte de base-ball 52%, dommages 1D8+1D6.

■ **JOEY LARSON,** 24 ans, zombie répugnant

FOR 18	CON 17	TAI 8	INT 0	POU 1
DEX 8	APP 3	EDU 0	San 0	Pts Vie 13

Bonus aux dommages : +1D4.
Arme : Lutte 25%, dommages spéciaux.

■ **LEROY TURNER,** 28 ans, trompettiste zombie

FOR 18	CON 21	TAI 16	INT 0	POU 1
DEX 9	APP 5	EDU 0	San 0	Pts Vie 19

Bonus aux dommages : +1D6.
Armes : Lutte 25%, dommages spéciaux. Trompette 40%, dommages 1D6+1D6*.
**La trompette a 25 points de vie.*

■ **SIX POLICIERS**

Bonus aux dommages : +1D4
Armes : Revolver cal. 38 40%, dommages 1D10. Matraque 40%, dommages 1D6+1D4. Lutte 40%, dommages spéciaux.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
Art	13	16	14	16	13	15
Bob	17	14	13	12	11	14
Fergus	13	12	12	11	9	12
Nate	12	11	15	11	10	13
Roy	15	13	13	10	11	13
Stan	16	10	12	8	15	11

■ **SIX EMEUTIERS ou GANGSTERS**

Bonus aux dommages : +1D4
Armes : Revolver cal. 38 40%, dommages 1D10 (gangsters)
Gourdin 40%, dommages 1D6+1D4 (émeutiers).
Coup de Poing 40%, dommages1D3+1D4(tous).

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
Un	13	15	15	16	12	15
Deux	12	14	14	10	11	14
Trois	12	17	17	12	9	17
Quatre	13	12	12	11	10	12
Cinq	12	11	15	11	11	13
Six	14	12	12	8	15	12

■ **SIX MORTS-VIVANTS**

Bonus aux dommages : +1D6.
Armes : Lutte 25%, dommages spéciaux. Morsure 20%, dommages 1D2+1D6.

	FOR	CON	TAI	DEX	POU	PdV
Un	24	27	14	9	1	21
Deux	19	15	14	7	1	15
Trois	21	21	18	6	1	20
Quatre	21	18	14	6	1	16
Cinq	23	24	16	5	1	20
Six	27	17	10	4	1	14

Des livres qui tuent

PAR TRISTAN LHOMME

N'avez-vous jamais regretté que les Investigateurs français n'aient que le Livre d'Eibon et le Culte des Goules à se mettre sous la dent ? Eh bien, voilà de quoi combler cette lacune..

Quelques notes préliminaires

Un livre du Mythe est autre chose qu'un prétexte à jets de Bibliothèque. Et, surtout, c'est autre chose qu'une suite de chiffres et de sorts ! En fait, c'est presqu'une entité à part entière, qui demande autant d'efforts à créer qu'un PNJ intéressant. Il faut lui inventer une histoire, un auteur, des particularités. La plupart des grands livres du Mythe, à commencer par le Necronomicon, possèdent déjà un passé plus ou moins détaillé, généralement chargé d'événements abominables. Avec un peu de réflexion, ces derniers peuvent très facilement servir de base à des scénarios... ou, pour le moins, pimenter des intrigues existantes. Découvrir où exactement peut bien se trouver le dernier exemplaire connu d'un grimoire médiéval censé renfermer une formule indispensable aux Investigateurs (à en croire un autre grimoire, en tout cas), peut suffire à remplir une soirée de jeu. Surtout si les joueurs profitent de l'occasion pour se renseigner sur le destin des précédents propriétaires du volume. Quant à la lecture de ce genre de livre, c'est presqu'une aventure en soi.

Mais, trêve de généralités, passons aux exemples.

Liber Lacrimae

(par le Frère Philippe de Pamiers, première moitié du XVème siècle, en latin).

- Editeur : Aucun (texte autographe).
- Aspect : Un énorme volume manuscrit (50 x 30 cm !) de plusieurs centaines de pages. Rédigé sur parchemin, de l'écriture typique d'un copiste de monastère. Comme de tradition, le texte est enluminé. Les dessins sont indiciblement horribles, mais exécutés dans un style médiéval tardif parfaitement typique.
- Le trouver : On ignore le nombre exact d'exemplaires en circulation. Mais il ne doit pas dépasser la dizaine. Deux ont été brûlés par l'Inquisition espagnole en 1632 (ils avaient été saisis dans la bibliothèque d'un Grand d'Espagne condamné pour haute trahison et hérésie), un autre a figuré dans la collection d'ouvrages occultes de Ludwig Prinn, un sorcier bruxellois du XVIème siècle et a disparu lors de son arrestation. Parmi les actuels possesseurs d'un Liber Lacrimae, citons : un collectionneur berlinois, la collection Z de la bibliothèque du Vatican, deux bibliophiles parisiens et l'Université de Toulouse (le seul exemplaire accessible au grand public, à condition de présenter de sérieuses références universitaires et d'excellentes raisons). Il arrive de temps à autre qu'un exemplaire inconnu fasse surface. Cela s'est produit juste avant la guerre de 14 : une copie en parfait état de conservation fut mise en vente à l'Hôtel Drouot. Elle a été volée peu de temps après. Il semble que son acquéreur n'avait pas la moindre idée de la véritable valeur de l'ouvrage.
- L'auteur : On sait peu de choses sur la vie de l'homme qui signait "Philippe de Pamiers". A en juger d'après les fréquentes références bibliques que contient son œuvre, c'était sans doute un clerc, un prêtre ou un moine. De rares mentions des événements politiques de son temps laissent à penser qu'il s'agissait d'un contemporain des dernières années de la Guerre de Cent Ans. C'est tout ce que peut savoir le grand public.

De longues et épuisantes recherches dans les bibliothèques de province mettront à jour une histoire troublante, bien qu'impossible à vérifier : celle des Frères Noirs.



C'est le nom que se seraient choisi un groupe de copistes d'un monastère du sud de la France qui auraient abandonné leur vie paisible pour se faire (selon certaines sources) mendiants ou bandits de grand chemin. Ces moines défroqués auraient fini par trouver un protecteur en la personne d'un grand seigneur de la cour de France. Logés dans un château vendéen, ils se seraient alors consacrés à des "recherches alchimiques" pour le compte de leur maître, ainsi qu'à la copie de certains manuscrits impossible à montrer à des gens moins avertis. Selon la plupart des textes, le groupe disparaît vers 1455, mais certains indices laissent entendre qu'il serait tout simplement entré dans la clandestinité (les Investigateurs trouveront peut-être même un ou deux excentriques pour leur affirmer qu'il s'est perpétué jusqu'à nos jours...). Quand à l'identité de leur protecteur inconnu, tout semble désigner Gilles de Rais, cousin de Charles VII et ancien compagnon de Jeanne d'Arc, connu comme sorcier et assassin. Mais il n'était pas le seul noble de la cour de France à fricoter avec le démon, il s'en faut de beaucoup.

• Contenu : Il s'agit essentiellement d'une étude consacrée aux moyens permettant de contacter le Démon, ou plus exactement les "Puissances d'En-Bas". Contrairement à la majorité des œuvres du genre, il préconise des méthodes extrêmes ("...Il faut du sang. Non le sang d'une seule vierge, mais celui de dizaine, de milliers de pures jeunes filles. Le sang innocent est le meilleur, mais les Puissances se contentent parfois de mets moins délicats."). Son auteur affirme avoir obtenu des résultats tangibles. Bien entendu, tous ces éléments ne peuvent être mis à jour qu'après de longues heures de lecture. Au premier coup d'œil, on peut avoir l'impression qu'il ne s'agit que d'un salmigondis incohérent de méthodes de sacrifices plus atroces les unes que les autres, de considérations fumeuses sur la Fin du Monde et de divagations sur l'Enfer.

• Notes : Qui sait, peut-être que les Frères Noirs existent toujours ? Si tel est le cas, cette confrérie a eu des siècles pour perfectionner ses techniques et pour apprendre les vertus de l'élimination des indiscrets. A moins qu'elle ne se soit réduite à un inoffensif cénacle d'occultistes à moitié séniles. Ces descendants déchus des premiers Frères pourraient alors constituer une fausse piste intéressante pour vos Investigateurs... ou des proies de choix pour un groupe plus puissant et plus résolu.

• Données techniques : + 7% en Mythe, Multiplicateur de Sorts x 2, - 1D6 points de SAN. Suggestions de sorts : selon l'état de l'exemplaire consulté. Le texte original, depuis longtemps perdu, comprenait sans doute Appeler Yog-Sothoth, Contacter Nyarlathotep et, peut-être, un sort de Contact/Contrôle d'une créature de votre choix...

Fatalités

(Jean de Martigny, 1923)

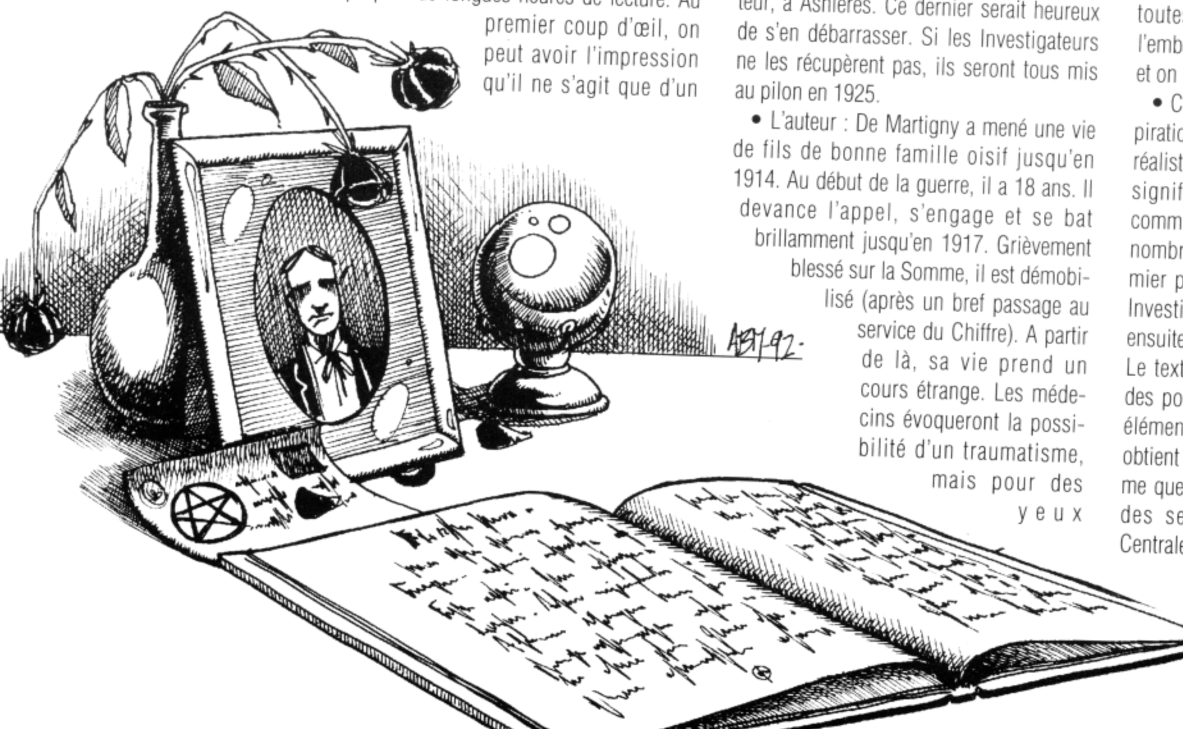
• Editeur : Livre publié à compte d'auteur aux Editions du Phénix.

• Aspect : Une plaquette de 60 pages, à couverture verte. Tous les exemplaires sont imprimés sur papier vergé de luxe, numérotés et signés par Martigny.

• Le trouver : 250 exemplaires de cet ouvrage ont été tirés. La plupart ont été distribués aux amis de l'auteur ou à des revues littéraires. Il reste toutefois une centaine d'exemplaires dans l'entrepôt de l'éditeur, à Asnières. Ce dernier serait heureux de s'en débarrasser. Si les Investigateurs ne les récupèrent pas, ils seront tous mis au pilon en 1925.

• L'auteur : De Martigny a mené une vie de fils de bonne famille oisif jusqu'en 1914. Au début de la guerre, il a 18 ans. Il devance l'appel, s'engage et se bat brillamment jusqu'en 1917. Grièvement blessé sur la Somme, il est démobilisé (après un bref passage au service du Chiffre). A partir de là, sa vie prend un cours étrange. Les médecins évoqueront la possibilité d'un traumatisme, mais pour des yeux avertis, il présente plutôt les symptômes d'une "Investigatite" aiguë : allées et venues mystérieuses dans toute la France puis l'Europe, achats bizarres, intérêt soudain pour les vieux livres, vie sociale réduite à sa plus simple expression et épidémie de décès bizarres parmi ses amis. Son nom ne serait qu'une simple ligne à ajouter au mémorial des héros tombés au "champ d'horreur" si son cas ne présentait de curieuses particularités. Au plan de ses revenus, tout d'abord. De Martigny dépensait beaucoup plus qu'il ne gagnait. Mais ce n'est pas tout. Dès janvier 1918, on le voit en Allemagne. Il est ensuite en Autriche au moment de la dislocation de l'Empire Austro-Hongrois, puis en Bulgarie et en Turquie. Il se déplaçait avec un passeport diplomatique, dont personne ne sait comment il avait pu l'obtenir. Des témoins ont par ailleurs rapporté qu'à cette époque on le voyait fréquemment en compagnie du Commandant Catala, figure bien connue du contre-espionnage français. Pour couronner le tout, sa fin tragique reste entourée d'une aura de mystère. Peu de temps après avoir publié son livre début 1922, il est déclaré fou et interné à Charenton. Son dossier précise qu'il a été enfermé "à la demande de ses proches" (quels proches ? Il était sans famille et sans amis intimes). Comme il est d'usage pour ce genre de chose, la demande était appuyée par deux médecins. Dans son cas, il s'agissait d'un civil (faux nom et fausse adresse) et d'un militaire (mort au Maroc l'année suivante). Bien qu'il n'ait jamais cessé d'affirmer qu'il était sain d'esprit, de Martigny va rester à l'asile pendant 18 ans (si les Investigateurs ne l'en sortent pas avant). En décembre 40, sous l'Occupation, des Allemands habillés en civil viendront le chercher, exhibant toutes les autorisations nécessaires. Ils l'embarqueront dans une grosse voiture... et on ne le reverra plus jamais.

• Contenu : Un recueil de poèmes, d'inspiration "moderniste" (on dira bientôt "surréaliste"). Ce sont des suites de mots sans signification apparente, leur seul point commun étant de tous se terminer par un nombre à quatre chiffres. Le titre du premier poème peut toutefois faire tiquer un Investigateur : "Nyarlathotep" ! Tout sera ensuite affaire de patience et d'intelligence. Le texte "véritable" est codé à l'intérieur des poèmes. Les nombres finaux sont les éléments de la clé. Après décryptage, on obtient un message assez court, qui renferme quelques informations sur les activités des serviteurs du Mythe en Europe Centrale et — surtout — la localisation du journal complet de l'auteur, qui s'avérera beaucoup, beaucoup plus intéressant. A condition que personne ne l'ait déjà trouvé, bien entendu.



• Notes : De 1917 à 1921, de Martigny a appartenu au "Bureau S", une branche des services secrets qui combattait l'Allemagne... par la sorcellerie, ou plus exactement par l'utilisation des puissances du Mythe. Après-guerre, les membres de ce bureau se sont consacrés à une tâche inverse : la lutte anti-sorciers. Il semble, à en juger par la façon dont ils ont traité de Martigny quand celui-ci à voulu les quitter, qu'ils ne s'embarrassaient guère de scrupules. Il se peut même que certains responsables aient "basculé" dans le camp ennemi. A vous de décider si le Bureau S existe toujours. Et si oui, quels sont son importance et son rôle exact : association d'Investigateurs, cheval de Troie des forces des ténèbres, bande d'inconscients qui jouent avec des forces qui les dépassent, ou les trois à la fois ? (Ce serait encore plus drôle !)

• Données techniques : + 1% en Mythe, pas de sorts, - 1D4 points SAN. Il est probable que les véritables archives de Martigny sont nettement plus enrichissantes.

Les merveilles de l'ombre

(opuscule attribué au marquis d'Aujan, vers 1780)

• Editeur : Van Arden 1782 ; Editions du Crépuscule 1875.

• Aspect : La première édition a la forme d'une petit livre de 250 pages à couverture brune, imprimé sur mauvais papier et dépourvu d'illustrations. Il est à noter que les épreuves ont été relues par un typographe hollandais qui ne parlait visiblement pas français, ce qui explique une orthographe et une syntaxe pour le moins étrange. La seconde édition est d'un format légèrement supérieur et moins épais. De plus, elle est abondamment illustrées de gravures à la limite de la pornographie, qui n'ont guère de rapport avec son contenu.

• Le trouver : Il ne subsiste que quelques très rares exemplaires de l'édition originale, imprimée à Amsterdam en 1782 par un certain Van Arden qui s'était fait une réputation en imprimant et en diffusant clandestinement en France tous les ouvrages dont la censure royale interdisait la publication. Ces exemplaires sont entre les mains de collectionneurs, mais on peut en trouver aussi dans une poignée de bibliothèques publiques (quoiqu'ils soient rarement mentionnés dans leur catalogue). Cet ouvrage a été réimprimé en 1875, par une obscure maison d'édition qui a fait faillite peu de temps après. Cette seconde version comporte de larges coupures, mais est plus facile à dénicher.

• L'auteur : La première édition porte la mention "Chevalier de S..." comme seule signature. Les rares experts qui se sont penchés sur la question en sont venus à l'attribuer au marquis d'Aujan, un courtisan dont la carrière n'a rien de bien original pour l'époque. Pur produit de son temps, il était à la fois philosophe, dramaturge, poète et joueur professionnel. Il a laissé une œuvre abondante (une demi-douzaine de tragédies, deux recueils de poèmes, trois traités sur la morale et une anthologie de contes érotiques, entre autres). Tout cela a sombré dans l'oubli le plus complet et ne présente de toute façon aucun intérêt pour les Investigateurs. D'Aujan a vécu à la Cour de 1768 à 1790. Il est à peine mentionné dans les mémoires des personnalités de l'époque, qui le décrivent généralement comme un rêveur, voire un illuminé. Tous s'accordent cependant pour le présenter comme un brave homme. D'Aujan est mort à Coblence en 1792, à l'âge de 42 ans. Emigré de la première heure, ruiné et misérable, il était devenu paranoïaque, persuadé "qu'Ils" le poursuivaient. Un matin de février, il fut retrouvé mort, asphyxié. L'enquête fut vite expédiée et conclut que le décès avait été causée par un poêle à charbon mal réglé, qui avait produit une quantité de dioxyde de carbone suffisante pour causer la mort. D'Aujan répétait souvent à ses amis que maintenant "il était libre de tout dire", et qu'il "allait écrire un livre dont on parlerait encore dans cent ans". Les amis en question pensaient qu'il faisait référence à des secrets d'Etat ou à l'Affaire du Collier. On n'a pas retrouvé le moindre papier dans sa chambre...

• Contenu : C'est un "roman à clés". Une intrigue sentimentale assez banale sert de prétexte pour décrire une Cour imaginaire, celle du Roi Charles X ("Ixe") de Néantie. On retrouve sous des pseudonymes transparents tout le gratin de la Cour de France. L'histoire tourne autour du baron Krutzen, grand maître d'une sorte de société secrète qui mêle magie noire, envoûtements et orgies à des manœuvres politiques bien réelles.

Le baron est décrit comme une sorte de surhomme mégalomane, mi-hypnotiseur, mi-sorcier véritable. Bien entendu, il est impossible de trouver une contrepartie à ce personnage dans la réalité (Cagliostro aurait pu faire l'affaire, mais il est déjà dépeint sous les traits fort peu flatteurs de "Messire de Charlatanstro"). Par contre, les nobles compromis sont aisément identifiables. Une petite recherche dans les archives familiales de leurs descendants permettra d'ailleurs de découvrir des choses curieuses : des décès opportuns, des titres et des héritages imprévus, la faveur constante de certains ministres et, peut-être, des données plus précises comme des journaux intimes.

• Notes : L'ouvrage est dédié "au comte F... , en mémoire des soirées de Poissy". Les Gardiens qui ont lu la campagne "Orient Express" peuvent en conclure ce qu'ils veulent sur l'identité de F. Pour les autres, il est probable qu'il s'agit du "vrai" Krutzen cité dans le roman. Inutile de préciser que lorsqu'Aujan disait qu'"Ils" étaient à ses trousses, il ne parlait pas nécessairement des révolutionnaires, n'est-ce pas ? Ni de vous faire remarquer que sa mort pourrait ne pas avoir été entièrement accidentelle !

• Données techniques : + 2% en Mythe, Multiplicateur de Sorts x 1, - 1D4 SAN. Suggestions de sorts : un ou deux sorts, de préférence mineurs. Cet ouvrage est surtout utile comme document sur l'histoire secrète du règne de Louis XVI.



Un petit coin d'enfer vert

PAR TRISTAN LHOMME

A Frank et Anne-Catherine, avec toute mon amitié

L'excellent supplément "Les Années Folles", si riche en détails sur Paris, est moins loquace sur la province... et carrément muet pour tout ce qui concerne les colonies et territoires d'outre-mer. Pourtant, il y a bien des endroits intéressants dans ce que les contemporains appelaient "l'Empire". Parmi ceux-ci, la Guyane...

Un peu d'histoire

La Guyane est le dernier vestige d'un ambitieux projet de "France Antarctique" né sous François Ier. Il s'agissait, à l'époque, de coloniser toute la côte de l'Amérique du Sud, mais, au bout du compte, ce sont les Portugais qui l'ont finalement emporté...

Après les temps de conquête, la petite Guyane végéta sagement pendant quelques siècles. La métropole ne s'y intéressa plus jusqu'au règne de Louis XV, qui envoya 6000 colons s'installer à Kourou. On leur avait présenté la région comme un paradis... en négligeant de leur fournir matériel, vivres et médicaments. Une épidémie extermina les trois quarts de ces malheureux. Les survivants se réfugièrent sur trois petites îles situées au large de Kourou, qu'ils baptisèrent Iles du Salut. Cette catastrophe entraîna l'arrêt de toutes tentatives de colonisation, pour très longtemps. Le Directoire se souvint néanmoins de ce petit bout de terre insalubre quand il chercha un endroit où il pourrait exiler ses opposants. Le temps passa... jusqu'à ce que se déclenche une ruée vers l'or, dans la seconde moitié du XIXème siècle. Le territoire, qui n'était absolument pas préparé pour recevoir les milliers de chercheurs d'or qui déferlèrent dans la forêt, vivra quelques années anarchiques dans une ambiance digne du "Far West". C'est alors que Napoléon III décida de supprimer le bagne de Toulon et d'employer les forçats au défrichage et à la mise en valeur de la Guyane. Une idée brillante, s'il en est. Du même coup, on éloignait les éléments indésirables de la métropole, on les faisait travailler pour la communauté et on les réformait par le travail ! L'ennui, c'est que ce magnifique projet ne tint pas ses promesses. En fait, à coup de règlements tatillons et de bureaucrates incompétents, le bagne devint très rapidement une machine à tuer les bagnards. Au cours des soixante-dix années qui suivirent, la situation n'évolua pas vraiment. Même l'affaire Dreyfus ne changea rien à l'ordre des choses. Arrivèrent alors les années 20...

Quelques faits

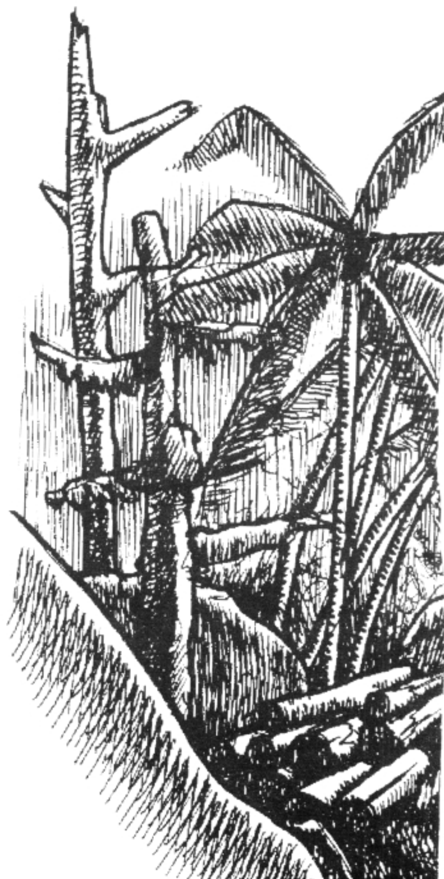
La Guyane française est un rectangle de 300 x 400 kilomètres, coincé entre le Brésil et la Guyane Hollandaise. Le climat y est chaud et humide toute l'année. Il y a deux saisons des pluies, une en janvier-février et l'autre d'août à octobre. A ces moments là, il pleut à torrents pendant des jours et des jours, sans interruption. Plaines et cultures se transforment en marécages. Le pays est fort peu peuplé. 90% des habitants vivent sur la côte, la seule région ouverte sur le monde extérieur.

La bande côtière.

Il y a toute une série de "comptoirs" disséminés le long de la côte. Ils ne sont pas reliés entre eux, et toutes les communications se font par la mer ou par de petites pistes. Les trois principaux sont, en allant d'est en ouest : Cayenne, Kourou (avec les Iles du Salut) et Saint-Laurent-du-Maroni, à la frontière de la Guyane Hollandaise. Entre ces zones civilisées, on peut trouver de petits villages et des exploitations agricoles qui vivent plus ou moins en autarcie... Cayenne est la capitale administrative, St-Laurent le siège de l'Administration Pénitentiaire. Ces deux agglomérations sont de petites villes de province totalement dépourvues d'attraits et de pittoresque.

L'arrière-pays

N'oublions pas que nous sommes en Amazonie. A l'exception de minuscules zones défrichées, tout le territoire appartient à la forêt. Vue de l'extérieur, celle-ci est impressionnante ; elle forme une immense muraille de végétation qui barre l'horizon et s'étend à perte de vue à droite et à gauche. A l'intérieur, c'est l'horreur. Des kilomètres et des kilomètres de chaos végétal infranchissable, quelques rares pistes, des Indiens hostiles (tout le centre du territoire est contrôlé par les Jivaros coupeurs de têtes), bref on retrouve là tous



les stéréotypes du film d'aventures à petit budget. Plusieurs expéditions vont disparaître corps et biens dans cet "enfer vert" au cours des années 20 et 30. Il faut dire que les cartes de la région sont plus qu'imprécises. Ainsi, la frontière avec le Brésil a été fixée le long d'une chaîne de montagnes, les Tumuc Humac. Or, on s'est aperçu depuis que ces montagnes n'existaient pas ! Les seules régions à peu près accessibles se trouvent le long des fleuves. A l'échelle amazonienne, ces derniers ne sont d'ailleurs guère plus que de petites rivières… de 2 ou 300 mètres de large. Sur leurs rives vivent des communautés de chercheurs d'or, des Indiens, des "nègres marrons" (descendants d'esclaves qui se sont enfuis au XVIIIème siècle et qui ont reconstitué ici un mode de vie "africain"), des religieux qui ont installé des dispensaires et des églises, etc. La faune est au diapason de la flore. La nuisance la plus évidente reste les moustiques, vecteurs du paludisme et de la malaria, mais on trouve aussi des sangsues, des piranhas, des alligators, des boas et quelques espèces locales qui ne manquent pas de charme, notamment le plus gros serpent venimeux du monde (3 mètres de long en moyenne). Sur la côte — près des Iles du Salut, notamment — on trouve aussi les "requins des forçats" (ainsi baptisés parce qu'ils rôdent autour du bagne et servent de gardiens bénévoles. Ils ont également le privilège de dévorer les cadavres de forçats qu'on leur donne en pâture, les îles-prisons étant trop petites pour abriter des cimetières).

Le bagne et ses domaines

• Cayenne. Les seuls forçats que l'on trouve dans la ville sont les "garçons de famille" ou des libérés qui font leur "doublage" (voir encadré). Le chantier de la Route Coloniale numéro 1 commence à quelques kilomètres de là. Cette route doit relier Cayenne à St-Laurent. Les travaux, lancés au début du siècle, ont à peine avancé de 20 kilomètres... et plusieurs milliers de forçats sont déjà morts à la tâche. Il faut dire que l'Administration pénitentiaire ne leur a quasiment rien fourni, à part des gardes-chiourmes. Pas d'outils, peu de nourriture, pas de souliers, pas de médicaments... Il faudra attendre Albert Londres pour qu'éclate le scandale.

• Kourou et les Iles du Salut. Kourou abrite une garnison assez importante, souvenir du temps où les autorités redoutaient qu'un croiseur allemand vienne chercher le capitaine Dreyfus sur l'Ile du Diable. La ville est entourée de marécages insalubres et pestilentiels. Les trois Iles du Salut se trouvent à une petite heure de mer de la côte. Leur surface est nue et complètement dépourvues de végétation (l'Administration pénitentiaire a interdit les arbres : les détenus pouvant être tentés de construire des radeaux). Le visiteur débarque généralement à l'Ile Royale, la plus grande des trois. On y trouve des cellules, des dortoirs, un asile d'aliénés, une église, un hôpital et un cimetière de gardiens. L'ambiance est sinistre, malgré le soleil (ou peut-être à cause de lui. Il est impossible de trouver un coin d'ombre). Les détenus survivent comme ils peuvent. Les fortes têtes sont souvent envoyées sur St-Joseph, où ont été aménagées d'interminables rangées de cachots ressemblant à des cages.

Noms et vocabulaire

• Albert Londres (1884-1932). Modèle du grand reporter-redresseur de torts, comme il en existait beaucoup en ce temps-là. Il passera plusieurs mois en Guyane au cours de l'année 1923. La série de reportages du "Petit Parisien", suivie de la publication de son livre "Au bagne" (que 10/18 réédite de temps en temps, et qui est — comme tous ses autres ouvrages —, une lecture très fortement recommandée aux Gardiens), fera scandale... ce qui était le but recherché. A partir de l'année suivante, petit à petit, des réformes timides se mettront en place.

• La Belle : l'évasion

• Les bambous : le cimetière.

• Doublage : Les condamnés à moins de sept ans de bagne sont assignés à résidence en Guyane pour la même durée, une fois leur peine terminée. Si la condamnation initiale était supérieure à sept ans, ils doivent rester toute leur vie.

• Garçon de famille : Forçat privilégié qui sert de domestique.

• Tentaire : Administration Pénitentiaire.

• la Veuve : la Guillotine.



Les condamnés pour trahison, quant à eux, sont expédiés directement sur l'Ile du Diable, un gros caillou pelé à peine plus grand qu'un terrain de football. Les gardiens s'y risquent rarement : les eaux à cet endroit sont beaucoup trop dangereuses.

• St-Laurent-du-Maroni. C'est ici qu'est concentrée la majorité des six ou sept mille forçats de Guyane, ainsi que le directeur de l'Administration pénitentiaire. Les bagnards sont répartis dans des camps, en fonction de critères divers et largement arbitraires. Pêle-mêle, on peut découvrir le camp des noirs, celui des fortes têtes, celui des malades. Il existe aussi des camps où sont regroupés les détenus en fonction de la longueur de leur peine. En théorie, tout est organisé dans les moindres détails. Dans la pratique, le chaos règne en maître incontesté.



L'horreur au quotidien

Il est difficile de se faire une idée précise de ce qu'est réellement la vie des forçats. Il existe un règlement écrit, bien sûr, mais il n'est pas suffisant. Tout repose en réalité sur la bonne ou la mauvaise volonté des gardiens. Or c'est une profession où l'on trouve beaucoup plus de monstres sadiques que d'apôtres. L'espérance de vie du détenu moyen dépend énormément de l'endroit où il échoue. Curieusement, les "dangereux" et autres "incorrigibles" relégués sur les Iles du Salut, sont ceux qui courent le moins de risques. Ceux affectés à la construction de la Route Coloniale sont beaucoup plus mal lotis. Mais les risques physiques ne sont pas les pires. Comme toujours dans ce cas là, au lieu de s'entraider, les forçats s'entre-déchirent. Les tribunaux de l'Administration n'arrêtent pas de siéger et de juger des affaires de viols, de vols et de meurtres. Il suffit de peu de choses pour être envoyé à la guillotine, ou pour voir sa peine prolongée de quelques années. Mais le pire est sans doute la perspective du cachot : une cellules comme les autres (2 mètres sur 3, avec une planche qui sert de lit), sauf qu'elle est dépourvue de fenêtre. Le puni y est enfermé pendant plusieurs mois sans pouvoir sortir, ni communiquer avec qui que ce soit. En dehors du risque très réel de devenir aveugle à la sortie, la plupart des prisonniers perdent généralement les pédales au bout de deux ou trois mois. Personne ne s'en soucie, puisque le bagne possède aussi son propre asile de fous : un bâtiment strictement identique aux autres, édifié sur l'Ile Royale, où l'on enferme les détenus "bizarres". Les soigner ? Pourquoi faire ?

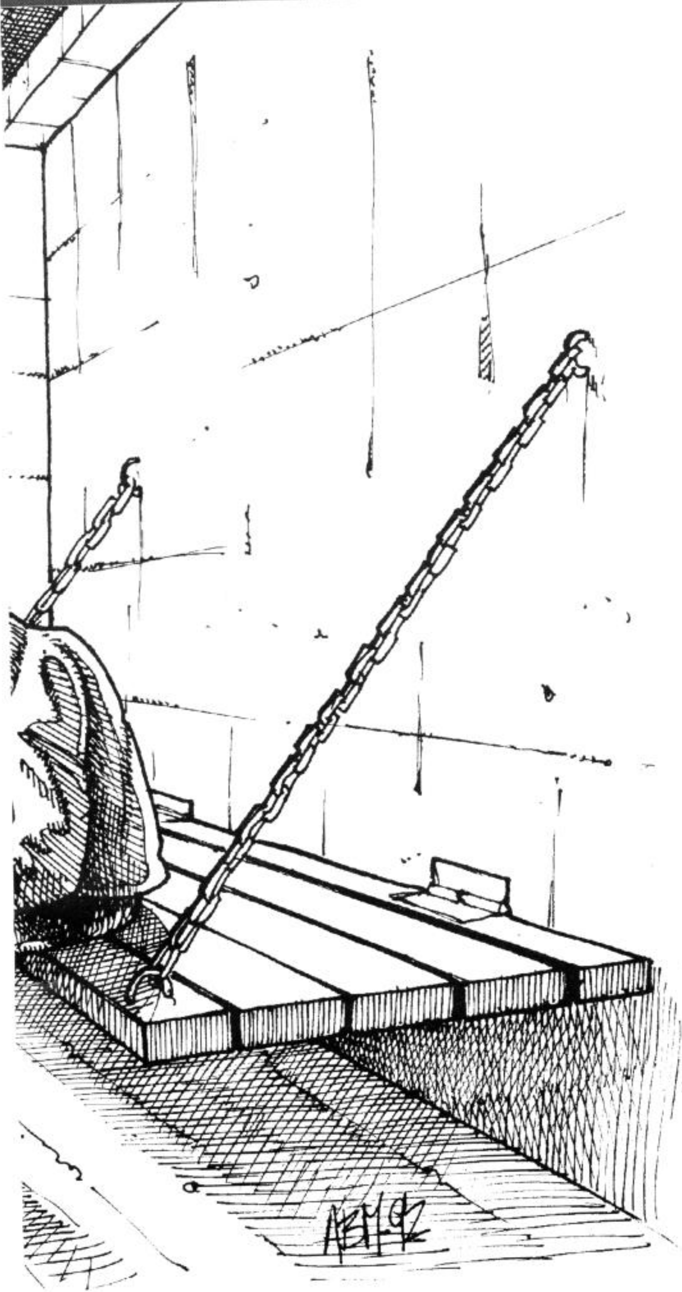
Le forçat moyen n'a pas de nom : il porte un numéro à cinq chiffres pour l'Administration, et un surnom pour ses camarades. Il passe une bonne partie de son temps enchaîné et travaille le reste du temps.

Notez bien que les tâches qui lui sont confiées sont généralement inutiles. Il s'agit surtout de le maintenir occupé. Pas de tabac, pas de visites, pas de courrier ou rarement, pas de femmes, pas de distractions (sauf, parfois, le cinéma pour les détenus de St-Laurent. Les veinards !).

Les condamnés chanceux, qui se conduisent bien ou qui sont dans les petits papiers du geôlier peuvent éventuellement espérer devenir domestiques. Ceux qui possédaient autrefois des compétences utiles à la communauté ont aussi une chance de pouvoir les exercer un jour (notamment les infirmiers). Il est également possible de devenir geôlier, à condition d'avoir donné des preuves de dévouement suffisantes (autrement dit, d'avoir dénoncé quelques camarades).

A moins d'être profondément abruti, le détenu moyen ne songe qu'à une chose : "se faire la Belle". Il se produit des centaines de tentatives d'évasion chaque année. La plupart échouent. Selon le site de détention, les méthodes employées peuvent être plus ou moins simples : s'enfermer dans une caisse à destination de Paris, user de déguisements variés, se faire embarquer comme "passager clandestin" à bord d'un cargo, etc.

Les détenus du continent essayent en principe de s'enfoncer dans la forêt, dans l'espoir de passer au Brésil ou au Surinam. Ils se perdent généralement dans la jungle et meurent de faim. D'autres tentent de fuir par la mer. Ils découvrent alors que les courants leur sont défavorables. Soit ils sont rabattus vers la côte, soit ils sont



expédiés au large où ils meurent de faim et de soif (les requins étant toujours prêts à abréger leurs souffrances). Une poignée de chanceux arrivent parfois dans un pays voisin où ils se rendent vite compte que leur martyre ne fait que commencer. En fait, selon l'humeur des autorités locales, ils peuvent aussi bien être rembarqués manu militari vers Cayenne, "qu'embauchés" sur un chantier d'Etat (le travail est le même qu'au bagne, mais ils sont "libres"... à ceci près que s'ils manifestent l'intention de partir, ils sont aussitôt arrêtés et remis aux gendarmes français). Une infime minorité de privilégiés arrive à trouver des amis, des faux papiers crédibles et peut espérer commencer une nouvelle vie.

Une fois libéré, le détenu n'a plus qu'à faire son doublage. Il se trouve dans une situation pour le moins précaire : sans argent et sans matériel dans un pays qui n'a pas besoin de lui (à quoi bon employer des "libérés" qu'il faut payer, quand on peut faire travailler des forçats pour rien ?). Les plus intelligents s'en tirent en devenant restaurateurs ou en trafiquant avec les chercheurs d'or. Les autres végètent et gagnent à peine de quoi s'acheter suffisamment d'alcool pour oublier leur calvaire.

Quelques idées

Il y a dans "les Années Folles" un passionnant petit "Guide du Citoyen", qui reprend des extraits du code pénal de l'époque. C'est fou le nombre de choses qui sont passibles des travaux forcés... et notamment pas mal de comportements qui sont le pain quotidien des Investigateurs (incendies criminels, faux et usage de faux, séquestration, etc.). D'habitude, les PJ esquivent les problèmes légaux avec une parfaite désinvolture. Et si ce n'était pas le cas, pour une fois ? Après le procès, ils embarqueront sur le "Biskra", avec une cargaison d'autres criminels. Il ne vous restera plus qu'à les immerger dans le cauchemar carcéral. Si vous vous débrouillez bien, ils comprendront très vite que, somme toute, les monstres du Mythe sont moins horribles que l'Administration et ses gardiens (pour ne rien dire des autres détenus...). Créez une galerie de PNJ intéressants (maton sadique, détenu à moitié fou, infirmier désabusé, "garçon de famille" combinard, etc). Laissez-les mijoter pendant un ou deux scénarios. A vous de décider ensuite de ce qui les attendra. Si vous avez envie d'embrayer sur de sombres histoires cthulhoïdes, vous pouvez toujours utiliser le vieux gag de la fausse filière d'évasion qui dissimule en fait un trafic de bagnards qui sont sacrifiés dans la jungle à un horrible monstre gélatineux. Mais vous pouvez aussi partir sur des idées plus ambitieuses. Pensez par exemple à l'hécatombe de la Route Coloniale n°1. Dix mille morts pour 20 kilomètres ! Est-il réellement possible que les autorités soient incompétentes à ce point ? Ce chantier absurde ne serait-il pas plutôt un immense sacrifice dédié aux Dieux Ténébreux ? Et si oui, pourquoi ? Que peut-il bien y avoir dans la jungle que le gouvernement désire au point de l'acheter avec la vie de milliers de détenus ? Et qui a décidé du massacre ? L'Administration Pénitentiaire ? Le Ministère des Colonies ? Quelqu'un de plus haut placé ?

- Et maintenant, inversons le problème. Au cours d'une enquête en métropole, les Investigateurs s'intéressent au cas d'un assassin psychopathe qui se prétend inspiré par "des voix d'En Dessous". Avec la merveilleuse logique propre aux jurys de l'époque, il est jugé suffisamment fou pour sauver sa tête, mais pas assez pour être interné. Il est donc envoyé au bagne. Cet homme détient sans le moindre doute des informations vitales pour la suite de l'enquête. Il ne reste plus aux PJ qu'à se lancer à la poursuite des autorisations indispensables (qui sont accordées très facilement avant le passage d'Albert Londres, et très, très difficilement après). A leur arrivée en Guyane, ils perdront encore quelques jours à chercher leur gibier de camp en camp... pour finir par apprendre qu'il s'est enfui huit jours plus tôt. Il s'est enfoncé dans la jungle, et massacre tout ce qu'il trouve sur son chemin. D'après ses codétenus, il parlait sans cesse de "quelque chose de glorieux" qui l'attendrait dans la forêt. Selon votre humeur, il pourra s'agir d'une cité perdue, d'un culte inhumain... ou d'une foule d'autres choses plus horribles les unes que les autres. ■

Jouer à L'Appel de Cthulhu en tournoi

PAR JEAN-PASCAL PRIOU ET FRÉDÉRIC TOURNADRE

Aberrations injustifiables pour certains, occasions de révéler des talents pour d'autres, les tournois de jeux de rôle se sont multipliés dans toute la France au cours des dix dernières années. Leur organisation a souvent laissé à désirer au niveau de la notation des maîtres de jeu (critères de notation, évaluation des qualités de chacun, etc.). Heureusement, certains clubs ont développé au fil des années des solutions originales qui méritent d'être connues...

Avant-propos

Chaque année, dans le cadre des Journées du Jeu de Poitiers, la nuit du samedi au dimanche est traditionnellement consacrée à un tournoi multi jeux de rôle.

Une trame unique de scénario est alors proposée à tous les joueurs inscrits. Tous vivent donc une aventure inédite dont l'intrigue de base est la même, quelles que soient les règles utilisées. Cette trame, légèrement développée en fonction des jeux proposés par les organisateurs, se présente sous la forme de deux feuillets de texte décrivant les grandes lignes du scénario, les évènements importants, les principaux personnages non-joueurs, etc.

Les maîtres de jeu participant à la compétition disposent d'environ une heure et demi pour développer ces idées de départ, adapter le scénario à leur vision des choses et créer l'histoire qu'ils vont faire vivre aux joueurs qui s'installeront à leur table. A l'issue de cette période préparatoire, au cours de laquelle ils peuvent éventuellement demander quelques précisions, les MJ doivent décrire à un arbitre ce qu'ils ont fait du cadre qui leur était proposé (améliorations, personnalisation des PNJ, coups de théâtre supplémentaires...).

Nous pensons que ces méthodes permettent de discerner plus objectivement les différences qui existent entre les divers maîtres de jeu, indépendamment du jeu pratiqué, puisque les principaux critères retenus sont l'imagination et la faculté de donner forme à une histoire qui n'est pas forcément facile à mettre en œuvre. Le "micro-scénario" présenté ici est un exemple de trame qui a été proposée en 91 aux MJ de L'Appel de Cthulhu. Saurez-vous gagner vos gallons de Gardiens des Arcanes en la transformant en véritable scénario horrifique ?

Aventure : ou est la sortie ?

Situation

Boston 1929. Les premières neiges de l'hiver viennent ajouter à la morosité qui a suivi le krach boursier de Wall Street. Dans tous les secteurs règne la confusion la plus totale.

Ce dimanche, fort tard, un certain William Chantraine, prêtre à Providence, vient trouver les Investigateurs. Il semble affolé et les supplie de l'aider à sauver Boston d'une catastrophe... Son église détenait une inestimable relique (un lambeau de peau du Christ) qui était conservée dans un coffret en argent finement ouvragé, mais hier soir des "Ombres Noires Indistinctes" sont venues s'en emparer. Il est convaincu que c'est Sacha



Likatzine — homme très riche et influent, possédant un manoir à Arkham — qui est à l'origine du coup ("Il entretient des relations avec le Diable !"). Likatzine risquant de repartir dès demain en Europe avec son butin, il faut récupérer la relique dès ce soir ! Chantraine demande aux Investigateurs de le retrouver à 4h du matin à une adresse située dans les faubourgs (c'est celle d'un entrepôt). Il possède suffisamment d'argent et de bagou pour convaincre n'importe qui de devenir cambrioleur...

Qui fait quoi ?

Chantraine — de son vrai nom Heinrich Göetzig — est en fait un simple antiquaire. Il prépare avec plusieurs amis la résurrection d'une puissante sorcière brûlée en 1782 à Innsmouth. Pour réaliser ce projet, il a besoin de 5 objets rares. Sa bande en a déjà volé (ou fait voler) quatre, mais le cinquième (un fragment de peau de Chthonien) semble plus délicat à obtenir. Likatzine est un ancien *prêtre exorciste, qui a pris sa retraite afin de* gérer sa fortune personnelle. Il est bon, sage... et relativement puissant. La bande de Goëtzig a donc décidé de faire prendre les risques à d'autres.

Cambriolage improvisé et début des problèmes :

Likatzine habite un manoir entouré d'un grand parc. Parsemez à votre gré chiens,



gardes étourdis ou vigilants, cabanes de jardinier, appentis, vérandas, cave à accès multiples... et servez frappé à vos joueurs.

Les PJ doivent parvenir avec difficulté jusqu'au bureau de Likatzine. Là, pas de relique en vue, seulement des objets d'art, des livres classiques, etc. Alors que les investigateurs commencent à avoir un bien mauvais pressentiment, ils vont être découverts par un garde. Blessez-en un ou deux et laissez-les repartir bredouilles, à peine 5 mn avant l'heure du rendez-vous fixé par Chantraine.

Le début des vrais ennuis

Que les Investigateurs se rendent ou non à l'entrepôt, Chantraine et ses amis sauront les retrouver et leur faire payer leur incompétence. Offrez donc à vos héros une petite embuscade avec quelques ex-habitants d'Innsmouth aux faciès de batraciens. Il est impératif que les PJ ne perdent pas la vie au cours de cette échauffourée. Contentez-vous de les affaiblir...

Après l'effort, réfléchissons

Le lendemain, on peut lire dans le Boston Globe que Sacha Likatzine, un ancien prêtre, a été cambriolé deux fois au cours de la nuit dernière. Il a trouvé la mort lors de la deuxième tentative, et une "pièce archéologique de grande valeur" a été dérobée dans son musée personnel.

Nul doute que les PJ vont chercher à en savoir un peu plus sur toute cette affaire. Voici ce qu'ils peuvent trouver :

• Autorités religieuses :

- Il n'existe aucun prêtre du nom de Chantraine.

- Likatzine était un ancien exorciste.

• Journaux locaux :

- Récits des 4 premiers vols : plusieurs objets rares d'origine inconnue ont été volés dans divers musées au cours des dernières semaines.

- P. Peabody, un archéologue de renom, a remis récemment aux autorités religieuses de Boston un objet découvert dans un temple grec. Likatzine était chargé de l'expertise.

• Etat civil :

- Chantraine est un nom que l'on rencontre surtout dans la région d'Innsmouth.

• Bibliothèque :

- Histoire locale : Anne Chantraine est le nom d'une sorcière qui a été brûlée vive en 1782 sur une plage d'Innsmouth. Avant de mourir, elle jura de se venger, en disant qu'elle reviendrait un jour à l'endroit de sa mort au terme d'un rituel qui nécessite l'utilisation de cinq artefacts maudits.

- P. Peabody, archéologue : "L'Enfer autour du monde", récit de la dernière expédition de l'archéologue, contient une vague description de l'objet découvert.

N.B. : Pendant toute l'enquête, mettez la pression sur les Investigateurs. Ils sont recherchés par la police et par les amis de Göetzig (filatures, coups de fils, embuscades, etc...). La conjoncture sociale, par le désordre généralisé qu'elle entraîne, ne simplifie pas les investigations.

Final les pieds dans l'eau

Dès qu'ils auront compris à peu près dans quel guêpier ils ont mis les pieds, il y a de fortes chances pour que les Investigateurs se rendent à Innsmouth. Insistez sur le côté oppressant de cette ville décrite par Lovecraft, dont certains habitants sont des créatures dégénérées aux yeux globuleux, qui sentent fortement le poisson. A moins qu'ils ne soient très habiles, les PJ auront beaucoup de mal à localiser l'endroit exact où fut édifié le bûcher en 1782. Göetzig et ses amis sont en ville depuis la veille au soir. Ils font les derniers préparatifs, car la cérémonie de résurrection est prévue sur la plage pour cette nuit. D'ailleurs, depuis quelques heures déjà, des Profonds ont tracé un pentacle avec du sang frais sur le sable à l'endroit où doit avoir lieu le rituel...

A vous de gérer les jeux de plage de la nuit.

Quelques informations sur les PNJ

Chantraine (antiquaire) POU 19. Flétrissement.

Chantraine (sorcière ressuscitée) apparaîtra en 1D10 rounds. Son POU est de 24 et elle possède, entre autres, les sorts suivants : Flétrissement, Invoquer une Maigre Bête de la Nuit. ■

1ère Coupe de France de L'Appel de Cthulhu à Poitiers, les 21 et 22 novembre 1992

Ce n'est pas la première fois qu'une manifestation accorde une place privilégiée à L'Appel de Cthulhu (on citera pour mémoire la fameuse Nuit des Grands Anciens de Lorraine qui a presque dix ans). Les Journées du Jeu de Poitiers accueilleront toutefois la première Coupe de France "officielle", qui sera organisée par les clubs Cap Sud et Arkham Hexagonal 86. A cette occasion, les Gardiens en compétition s'affronteront sur une trame du même type que celle présentée ci-contre. Pour plus de renseignements, contactez la Maison des Jeunes de Cap Sud, Quartier Belle Jouanne, 86000 Poitiers

Développer une intrigue

par Jean Balczesak

Certains MJ ont parfois du mal à "donner du corps" à un synopsis sommaire. Ce n'est pourtant pas très difficile, si l'on suit une démarche intellectuelle méthodique...

• Imprégnez-vous de l'intrigue. Lisez-la bien... avant de la relire.

• Après cette phase de lecture, faites travailler votre imagination en vous posant quelques questions simples : à quoi peut bien ressembler tel lieu ? quelle est l'apparence de tel personnage ? Etc.

• Inscrivez sur une feuille les événements importants de l'intrigue, en respectant l'ordre dans lequel ils risquent de se produire.

• Notez brièvement toutes les idées qui vous viennent à l'esprit.

• Faites un plan grossier des lieux qui peuvent éventuellement vous poser des problèmes en cours de partie.

• Donnez une personnalité intéressante à vos PNJ en leur attribuant des défauts, des qualités, des particularités physiques, des caractéristiques inhabituelles, etc.

• Mettez-vous à la place des joueurs. Quelle seraient vos réactions si vous deviez vivre cette aventure ?

• Essayez de trouver une parade aux idées farfelues que pourront avoir les joueurs.

• N'hésitez pas à greffer une "intrigue secondaire" sur la trame de base.

• Ordonnez vos notes. Effectuez les dernières corrections qui s'imposent.

• Ça-y-est, vous êtes prêt à jouer !

Les ennemis jurés

PAR ORSO VESPERINI

Il n'y a pas de grands héros, sans grands ennemis. Ne dit-on pas qu'à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire ? Cet adage garde toute sa valeur dans l'univers de Warhammer. Si vous voulez donner un véritable caractère épique à votre campagne, soignez vos "méchants"...



Avant-propos

Parlerait-on encore d'Arthur Pendragon s'il n'y avait eu Morgane et Modred ? Quel aurait été le destin d'Elric sans Jagreen Lern, le sorcier de Pan Tang ? Les Seigneurs de la saga de Tiers seraient-ils vraiment des êtres d'exception si les Cloches Noires n'existaient pas ? Luke Skywalker serait-il devenu un jour un Jedi, si Dark Vador n'avait pas menacé sa cause ?

Pour qu'ils puissent prouver leurs valeurs, il est primordial que les aventuriers — en véritables héros qu'ils sont censés être — soient confrontés à des adversaires dignes d'eux. L'existence d'un ennemi juré (coriace, implacable et qui reviendra sans cesse mettre des bâtons dans les roues des PJ) permettra, en outre, d'imaginer un nombre illimité d'aventures sur le thème du "retour de la vengeance du fils...", un procédé que les scénaristes hollywoodiens connaissent bien.

Les ennemis jurés ayant, en général, une durée de vie analogue à celle de leurs adversaires, ils offrent la possibilité d'assurer une certaine continuité dans le déroulement d'une campagne. Sans compter que vos joueurs s'impliqueront d'autant plus facilement dans une aventure si l'ennemi à combattre leur est presqu'aussi familier que leurs propres personnages.

La création d'ennemis jurés intéressants est grandement facilitée par la souplesse des règles de Warhammer. Ainsi, les points de Destin, normalement réservés exclusivement aux PJ, peuvent être mis à profit pour donner plus d'ampleur à un PNJ. Il existe cependant bien d'autres facteurs qu'il serait dommage de négliger...

Les points de Destin

Les points de Destin font partie des éléments essentiels de Warhammer. En effet, ils permettent en principe à un personnage de se sortir de n'importe quelle situation épineuse, charge ensuite au MJ de trouver une explication plausible pour rationaliser ces miracles. Ces points sont toutefois acquis lors de la création du personnage et ils ne peuvent être augmentés par la suite. Les ennemis jurés étant censés être "coriaces", il est logique qu'ils disposent — à l'instar des PJ — de points de Destin. De plus, comme ils ne peuvent pas gagner d'autres points de ce type par l'expérience, il est indispensable de leur en allouer dès le départ une quantité suffisamment importante. Voici une règle simple qui pourra vous guider dans ce domaine : lancez 1D3 et à ajoutez au résultat 1 point par "adversaire" à combattre. Ainsi, l'ennemi juré d'un PJ possédera seulement 1D3+1 points de Destin, alors que celui d'un groupe de 4 PJ en aura 1D3+4. Si cela vous semble beaucoup, n'oubliez pas que vous — MJ incarnant l'ennemi juré en question — vous serez seul contre plusieurs joueurs... qui auront, de temps à autre, des coups de génie bien embarrassants.

Un point extrêmement important dans l'utilisation des points de Destin d'un ennemi juré est l'explication des effets qu'ils produisent. En effet, il serait très frustrant pour un groupe de joueurs de s'entendre dire, après des heures de jeu acharné, que "finalement l'ennemi n'est pas mort car il a utilisé 1 point de Destin". Pour éviter cela, le MJ doit être capable de prévoir, suffisamment à l'avance, des parades aux divers pièges dans lesquels son PNJ risque de tomber. Si celui-ci n'est pas capable de se tirer d'un mauvais pas par ses propres moyens, vous devrez vous appliquer à élaborer une explication plausible à donner aux joueurs. La partie pourra ainsi se dérouler sans temps d'arrêt et vous n'aurez pas besoin de recourir à un quelconque "Deus Ex Machina".

Evolution de la carrière d'un méchant

Tout comme les PJ, les ennemis jurés sont régulièrement confrontés à toutes sortes de dangers lors d'aventures périlleuses. Il est donc normal qu'ils évoluent de la même façon que les autres personnages. Ainsi, la crainte qu'ils inspireront aux joueurs ne s'émoussera pas au fil de votre campagne.

Quoi qu'il en soit, respectez bien le style et les particularités de vos ennemis jurés, car il est essentiel que les PJ aient toujours le sentiment de rencontrer le même individu.

Les alliés des méchants

Les alliés (sbires, séides, suppôts, etc.) des ennemis jurés sont souvent légions, mais ils changent fréquemment. En règle générale, vous n'avez pas besoin de doter ces alliés en points de Destin.

Une exception peut toutefois être faite occasionnellement pour un garde du corps (bras droit, lieutenant, etc.) particulièrement exceptionnel et intéressant. Mais, dans ce cas, pour chaque point accordé à un allié, retirez-en un à l'ennemi juré.

L'originalité

Un ennemi juré n'est jamais un monsieur tout le monde. Il est unique ! A vous de déterminer quelles particularités physiques, psychiques ou magiques feront de lui un personnage d'exception. Il sera souvent fort utile qu'il soit résistant, notamment en ce qui concerne la magie. Pensez aussi qu'un ennemi juré a souvent un passé hors du commun,

au point d'être parfois une véritable légende vivante. Même si vos joueurs ne pourront pas être forcément au courant de tout, détaillez bien son passé, sa psychologie et ses habitudes.

Un exemple d'ennemi juré : Lilbig Douarf

(ennemi juré d'un groupe de 4 aventuriers)

Lilbig Douarf est un nain alchimiste génial. Contrairement à la plupart de ses confrères, Douarf est un homme — ou plutôt un nain — de terrain. Son intelligence supérieure lui a permis de mettre au point de nombreuses formules magico-chimiques originales qu'il est le seul à connaître. Douarf a une allure peu ordinaire: il mesure (d'ordinaire) 1 m22, pèse 58 kg, a les cheveux blonds, des yeux violets et porte une barbe rousse. D'après un certain nombre de gens qui l'ont approché, ces particularités physiques inhabituelles seraient le résultat d'expériences auxquelles il se serait livré sur lui-même. Douarf affectionne en outre les tenues excentriques. Il est généralement accoutré de tuniques voyantes, ainsi que de bottes et de gants taillés dans une matière inconnue qui possède la particularité d'être étonnamment extensible. Douarf est beaucoup plus vieux qu'il ne le paraît ; il a sans doute dans les trois cents ans (donc bien plus que l'espérance de vie d'un nain ordinaire), mais personne n'a jamais pu apprendre sa date de naissance exacte.

L'origine de la rivalité acharnée qui va naître entre Douarf et les personnages des joueurs est à déterminer par le MJ. Si, par exemple, le groupe des PJ comprend un alchimiste, ce dernier peut découvrir, par le plus grand des hasards, un vieux parchemin sur lequel est inscrite une formule secrète indéchiffrable de Douarf. Son instinct de propriété étant ce qu'il est, le nain n'aura de cesse de récupérer ce qui lui appartient. Une inimitié haineuse naîtra alors tout naturellement entre lui et les PJ... jusqu'à ce qu'il devienne leur ennemi juré.

Douarf est originaire des montagnes du Bout du Monde, et plus précisément des environs de Karak-Azul. Né au beau milieu des Badlands, à proximité des infâmes troupes de Nez-Brisé, sa vie aurait logiquement dû être aussi brève que celle d'un papillon. Cela aurait été sans compter sur les talents d'alchimiste de son père qui s'appliqua pendant trente années à lui enseigner tout son savoir.

Douarf a ensuite émigré vers le Nord où il s'est mêlé aux humains. Dans les grandes villes de l'Empire qu'il traversa, il améliora considérablement ses compétences en collaborant avec des alchimistes de grand talent. Il sut alors faire la synthèse des connaissances qu'il avait acquises, et, au lieu de se contenter de rabâcher les enseignements de ses maîtres, il put commencer à inventer ses propres formules d'alchimie.

Son nom — Lilbig Douarf ("grand petit nain" en patois de Karak-Azul) — lui vient de la première potion qu'il a mise au point. En buvant un verre de la potion en question, le nain de taille "normale" qu'il est, peut en effet devenir ... un géant ! Il mesure alors 6 m, tout en gardant les proportions typiques de sa race. Douarf a aussi inventé un sérum permettant de ralentir le vieillissement par un facteur de 7, à condition que ce sérum soit ingéré une fois par mois au minimum.

Par ailleurs, Douarf a appris — ou s'est approprié — un certain nombre d'inventions des alchimistes avec lesquels il a eu l'occasion de travailler. C'est, entre autres, le cas du Bain de Siegfried et de la pommade acide.

Douarf est un être vif d'esprit, intelligent et cultivé. Ce n'en est pas moins un nain, et il lui arrive de s'emporter pour une pécadille. Toutefois, même s'il perd parfois son sang-froid, il se met très rarement en danger à cause de cela. Douarf est extrêmement égocentrique et n'a pas un seul véritable ami parmi ses relations. Il n'est généralement entouré que d'alliés temporaires ou de servants.

Douarf a par ailleurs fabriqué un certain nombre de potions rarissimes (voir plus haut) :

Potion de croissance : cette potion doit être ingérée par un nain ou un halfeling pour être efficace. Elle permet de multiplier leur masse par 100 (maximum de 6 tonnes) et leur taille par 5, durant 4000 pulsations de cœur (ce qui correspond à peu près à une heure). Dans le jeu, cette croissance subite qui s'opère en un tour se traduit par les bonus et les malus suivants : M : +2, F : +4,

E : +4, B : +50, A : +2, DEX : diviser par 5. Evidemment, ces modifications temporaires ne permettent pas de dépasser les niveaux maximum autorisés, c'est-à-dire 10 pour la Force ou l'Endurance et 100 pour les Blessures.

Sérum de jeunesse : ce liquide ralentit le vieillissement par un facteur de 7 s'il est bu au moins une fois par mois. Dans le cas où sa consommation est arrêtée, le vieillissement reprend normalement.

Bain de Siegfried : en immergeant son corps dans un liquide rougeâtre, un personnage peut gagner 1D6 points de protection pendant un jour ou une nuit. Les ingrédients permettant de réaliser cette formule sont évidemment secrets, il est toutefois très probable que du sang de dragon entre dans sa composition.

Pommade acide : après application de cette pommade, le corps se met à émettre une sueur très acide, inoffensive pour l'utilisateur, mais redoutable pour les objets touchés. La plupart des vêtements sont dissous instantanément et les armes ordinaires en contact avec le corps acide sont abîmées (lancer 1D6 à chaque fois qu'il y a contact, une arme se brisera sur un résultat de 6 si elle n'est pas enchantée). Une créature vivante qui touche, ou est touchée, par un être revêtu de cette pommade, se verra infliger 1D3 points de blessures avec une force de 10. La pommade reste active pendant une dizaine de minutes après son application.

Enfin, Douarf a en sa possession une baguette d'absorption de points de magie et des habits résistant à l'acide et extraordinairement extensibles. ■

Lilbig Douarf

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	71	43	4	5	12	81	3	91	89	91	79	89	56

POINTS DE DESTIN : 6.

ALIGNEMENT : Mauvais.

COMPETENCES : Alphabétisation ; Chimie ; Connaissance des Parchemins, des Plantes, des Runes ; Conscience de la Magie ; Evaluation ; Fabrication de Potions, de Parchemins ; Identification des Objets Magiques ; Langues Hermétiques, Magikane, Arcane Naine ; Méditation ; Métallurgie ; Préparation de Poisons ; Sens de la Magie Sixième sens ; Technologie ; Torture ; Travail de la Pierre, du Bois, du Métal ; Incantations, Magie mineure, Magie des Batailles niveaux 1 à 3.

POINTS DE MAGIE : 26 (personnels) + 24 (baguette d'absorption).

MAGIE MINEURE : Don de Langue, Ouverture, Sons, Verrou Magique.

MAGIE DES BATAILLES :
Niveau 1 - Boule de feu, Guérison des Blessures Légères ;
Niveau 2 - Eclair, Brouillard Mystique ;
Niveau 3 - Instabilité Magique, Malédiction d'Attraction des projectiles, Pont Magique.

REGLES SPECIALES : Vision Nocturne portant à 30 m.

POSSESSIONS : Douarf possède un petit château (ce qui est très rare pour un nain) dans lequel il entasse tous les trésors qu'il a pu trouver et tous les ingrédients nécessaires pour ses sorts et ses potions.

Le Grimoire : Premier fanzine français dédié à Warhammer

Nous avons reçu le Deuxième Tome du Grimoire, un fanzine trimestriel de 36 pages entièrement consacré à Warhammer. En plus d'un excellent dossier "Spécial Arabie", ce numéro contient pas mal de choses intéressantes, jugez plutôt : des règles de combats navals, diverses drogues et potions, des nouveaux sorts, un PNJ prêt-à-jouer, un scénario pour maître débutant, les caractéristiques d'animaux exotiques, trois nouvelles carrières, etc. Pas de doute, par la richesse de son contenu et le sérieux de ses articles, Le Grimoire a de quoi satisfaire tous les fans de Warhammer ! Pour le commander, adressez 25 francs (frais de port inclus) à Sébastien et Bertrand Boudaud, 3, rue André Le Notre, 49300 Cholet.

LE COURRIER
Spécial Warhammer

Votre courrier nous a révélé que certains points de règle de Warhammer, le Jeu de Rôle Fantastique, méritaient quelques éclaircissements.

Nous avons donc décidé d'apporter une réponse aux questions que vous posez le plus fréquemment.

N'oubliez cependant pas que, lorsqu'il s'agit de résoudre un point litigieux, aucune suggestion, aucune règle n'aura jamais autant de valeur qu'une convention librement établie entre le maître de jeu et ses joueurs.

Que se passe-t-il si un personnage ne mange pas suffisamment ? Perd-il des points de Blessure ou de Force ?

REPONSE :
Une alimentation insuffisante peut effectivement affecter les capacités des personnages. Dans la description de la compétence Musculation, il est ainsi indiqué que l'arrêt du régime alimentaire qui lui est associé fait perdre les avantages acquis en Points de Force et de Blessure. Un individu dont l'alimentation est nettement insuffisante devrait donc également voir faiblir ces deux caractéristiques, jusqu'à ce que son alimentation revienne à un niveau normal.

Il est dit que les monstres (...) peuvent disposer d'une ou plusieurs attaques parmi les suivantes : morsure, griffes, coups de cornes, coup de pattes/écrasement, coup de queue, regard et constriction. Comment calculer les dégâts spécifiques à chaque type d'attaque ?

REPONSE :
Les dommages de ces formes d'attaques sont toujours calculés à l'aide d'1D6, auquel on ajoute éventuellement des points de Force. Les attaques portées avec le regard (hypnotisme, pétrification, etc...) échappent, en principe, à cette règle car il n'est pas possible de les mesurer avec des points de dégâts. De plus, ces types d'attaques se différencient à d'autres niveaux : limitations dans les directions où elles sont portées ; répercussions sur la suite du combat (la constriction permet d'immobiliser l'adversaire, les griffes de le saisir...).

Les personnages mauvais ou chaotiques peuvent-ils se voir infliger des points de folie lorsqu'ils torturent ou sont torturés ?

REPONSE :
Seuls les personnages Bons acquièrent des Points de Folie lorsqu'ils pratiquent la torture. En revanche, tous les personnages — qu'ils soient Bons, Chaotiques ou Mauvais — risquent de voir leur capital Folie augmenter s'ils sont soumis à la torture.

Quelles sont les dimensions approximatives des habitations ? Sont-elles pourvues d'un jardin ? Quel est le prix d'un passage secret ?

REPONSE :
Les bâtiments décrits dans le livre de règles et dans les différents suppléments vous donnent des indications quant aux tailles que peuvent avoir les différentes formes d'habitations. Ces dernières peuvent être pourvues de jardin, ou non. Le prix des passages secrets dépend de la nature du travail à effectuer. C'est au maître de jeu d'en décider selon les circonstances.

La compétence Ambidextrie permet-elle d'utiliser une deuxième arme ? D'avoir le double d'attaques ?

REPONSE :
L'Ambidextrie n'autorise pas l'utilisation d'une deuxième arme, ni le doublement du nombre des attaques. Elle permet uniquement de manier son arme indifféremment avec la main droite ou la main gauche, sans être pénalisé.

Combien coûte un navire ? Comment résoudre les combats navals ?

REPONSE :
Dans l'aventure "Mort sur le Reik", le chapitre La Vie Fluviale dans L'Empire vous propose plusieurs types de bateaux, des règles de navigation, de combat et de commerce, qui permettent de gérer l'activité maritime. Cela devrait résoudre vos problèmes dans ce domaine.

Quel est le prix des armes magiques ? Des parchemins ? Des potions de soins ? Quelle est leur disponibilité ?

REPONSE :
La vente des objets magiques peut être tolérée, mais devrait rester très exceptionnelle. Où serait, sinon, le plaisir de les découvrir après de périlleuses aventures ? Les potions et parchemins devraient être les plus abordables, leurs prix de revient dépendant principalement des composants et de la complexité du travail nécessaire à leur fabrication. Vous trouverez dans le volume 5 de JD+ des exemples de prix pour les composants des sorts les plus courants. Ces suggestions pourront vous servir de guide. Pour le reste, c'est au MJ de fixer la valeur d'un objet en fonction de sa puissance, de ses effets, de sa durée de fonctionnement, etc.

Quelle caractéristique doit-on utiliser pour les lancements de sorts ?

REPONSE :
Aucune caractéristique n'est utilisée pour le lancement des sorts ; par contre, l'Intelligence et la Volonté interviennent au niveau de l'apprentissage et limitent le nombre de sorts qui peuvent être appris. La Volonté permet également de résister aux effets de la magie.

Un Clerc de Mórr qui apprend des sorts de magie nécromantique subit-il les handicaps imposés aux nécromanciens ?

REPONSE :
C'est principalement l'étude de la nécromancie qui provoque les handicaps des nécromants. Les Clercs de Mórr n'utilisent ce type de magie que pour lutter contre ce fléau. Et encore !... dans certains cas ils doivent pour cela avoir l'autorisation de leur dieu. Il serait contraire aux intérêts de Mórr d'infliger à ses représentants les mêmes maux que ceux dont souffrent ses ennemis.

Lorsqu'un personnage a fini sa carrière, doit-il effacer son profil actuel pour revenir à celui de base ou le garder jusqu'à l'achat de nouvelles caractéristiques ?

REPONSE :
A la fin d'une carrière, les personnages gardent leur profil modifié jusqu'à ce qu'interviennent de nouvelles augmentations de caractéristiques. Le profil initial sert uniquement de base au calcul des Promotions, qui ne peuvent être acquises que par tranches de 1/10 points et au prix de 100 points d'expérience.

De plus, après avoir bénéficié du maximum de promotions que permet un plan de carrière pour une caractéristique, on doit ignorer — pour cette caractéristique — les promotions des plans de carrière suivants qui sont inférieures ou égales à ce qui a déjà été acquis.

La compétence Piégeage permet-elle de fabriquer des pièges ?

REPONSE :
Cela dépend de la nature du piège à réaliser ; si le matériel nécessaire est immédiatement disponible et qu'aucune connaissances plus spécifiques n'est exigée, pas de problèmes. En revanche, si le travail à réaliser est complexe, il faudra parfois associer à Piégeage d'autres compétences (travail du bois, de la pierre, technologie, etc.). Le maître de jeu doit déterminer, cas par cas, ce qu'il est possible de faire en fonction des conditions et du matériel nécessaire.

Quels modificateurs doit-on appliquer lorsqu'on frappe quelqu'un dans le dos ?

REPONSE :
Une attaque portée dans le dos est une attaque "libre", que la cible ne peut pas tenter de Parer et contre laquelle un bouclier n'offre aucune protection. Selon les circonstances, on pourra considérer qu'il y a surprise, que l'attaque est portée sur une cible immobile, ou que l'attaquant bénéficie des avantages d'une passe gagnante.

Peut-on ou non parer avec une dague (Prd -20) ?

REPONSE :
Le modificateur de parade indiqué s'applique à la CC de celui qui tente de parer un coup porté avec cette arme, et non de parer avec elle. Il est possible de parer avec une dague, mais en tenant compte de la taille de l'arme utilisée.

L'esquive fait-elle perdre une attaque, aucune attaque ou toutes les attaques ?

REPONSE :
Contrairement à la parade qui permet d'atténuer les coups reçus à condition de sacrifier une attaque, l'esquive sert à éviter l'intégralité des dommages sans perdre d'attaque.

Un Sorcier peut-il devenir Druide niveau 1 ou doit-il passer par la carrière d'Ovate ?

REPONSE :
Si les sorciers et les druides ont en commun la possibilité d'utiliser la magie, leurs professions sont fondamentalement différentes. Un sorcier doit donc passer par la carrière d'Ovate — qu'il doit achever —, avant de devenir druide.

Pas de vacances pour les Rebelles

PAR TRISTAN LHOMME

Voici un synopsis de campagne pour Star Wars. A vous de l'étoffer, d'ajouter des PNJ, de tisser vos propres descriptions et d'y glisser vos idées personnelles... Il vous faudra aussi apporter quelques précisions techniques, qu'il n'a pas été possible de détailler ici, faute de place.

Episode 1 : Deir'ar

Les PJ séjournent dans une base de l'Alliance et goûtent à un repos bien mérité. Un beau matin, ils sont convoqués par leur supérieur hiérarchique, visiblement soucieux, qui va leur confier une nouvelle mission :

— Deir'ar est un petit système situé un peu à l'écart de la zone de conflit. Jusqu'à présent, il était resté ostensiblement neutre, mais il y a quelques jours, nous avons reçu un message qui peut se résumer en quelques mots : "Il est temps maintenant pour nous de prendre parti. Envoyez des représentants. S'ils nous convainquent que votre cause est la meilleure, nous combattrons à vos côtés." C'est à vous qu'il incombe de faire pencher la balance en notre faveur. Votre tâche est importante... et sans doute assez dangereuse aussi. Nous ne savons rien de ces gens. Même au temps de la République, ils se sont toujours refusés à tout contact diplomatique. En fait, votre mission est double : convaincre les habitants de Deir'ar de se joindre à nous, et évaluer leur potentiel militaire, industriel et économique. Bien entendu, il vous est vivement conseillé d'agir avec finesse et prudence. Que la Force soit avec vous !"

Aucune banque de données ne contenant la moindre information intéressante sur Deir'ar, il ne reste plus aux PJ qu'à préparer leur départ. A moins qu'ils ne préfèrent utiliser leur vaisseau personnel, ils seront transportés à bord d'un appareil de ligne léger et faiblement armé.

Note : vous pouvez très bien confier quelques gadgets utiles à vos PJ, que vous les puisiez dans le Manuel de Cracken ou dans votre réserve personnelle.

L'arrivée dans le système ne pose aucun problème, pas plus que l'approche de la planète principale. Les PJ vont se voir communiquer un vecteur d'approche par un aiguilleur qui s'exprime dans un galactique impeccable.

Oarna, l'astroport, est de dimensions modestes et — selon les standards des Rebelles — relativement vétuste. Visiblement, il ne sert qu'aux vols intra-système. Il y a tout de même quelque chose d'intrigant : à une cinquantaine de mètres de leur vaisseau, les PJ peuvent apercevoir une navette de classe Lambda entourée par une demi-douzaine de soldats vêtus de l'uniforme caractéristique de la Marine Impériale. Mais pour le moment, le problème n'est pas là : il va falloir survivre aux longs discours du comité d'accueil (une centaine d'êtres bizarres, voir encadré), aux banquets avec toutes les autorités planétaires (la gastronomie locale est pour le moins étrange) et à des jours entiers de visites touristiques de sites totalement dépourvus d'intérêt et assaisonnés de commentaires qui endormiraient un Bantha ("et c'est ici qu'à l'ère du Troisième S'grec, le Prince Dément s'est soulevé. La révolte dura 36 années. A son apogée, le Prince contrôlait un territoire qui allait de l'océan Jreopi aux monts Ténèbres"... etc, etc, ad nauseam. Amusez-vous un peu. Pour une fois que vous pouvez pratiquer la torture mentale ailleurs que dans un centre de détention impérial...).

Episode 2 : Echec !

Parmi les premières difficultés que vont devoir affronter les PJ, la présence d'un représentant de l'Empire ne sera pas la moindre. L'interprète geren attaché à leur délégation leur expliquera avec solennité que "pour des raisons évidentes d'équité", l'offre faite à la Rébellion a également été présentée à l'Empire. Contrairement à son habitude, celui-ci n'a pas réagi en envoyant aussitôt une force d'intervention occuper la planète...

Les joueurs risquent de passer un certain temps à s'interroger sur les raisons de cette anomalie. Elles sont, en fait, toutes simples : l'amiral commandant le secteur veut un rapport détaillé sur l'intérêt de l'endroit avant de s'engager dans les dépenses colossales que nécessiterait une occupation militaire. D'autant qu'un débarquement est souvent coûteux en hommes. Alors pourquoi se donner tout se mal quand on peut espérer un ralliement spontané ?

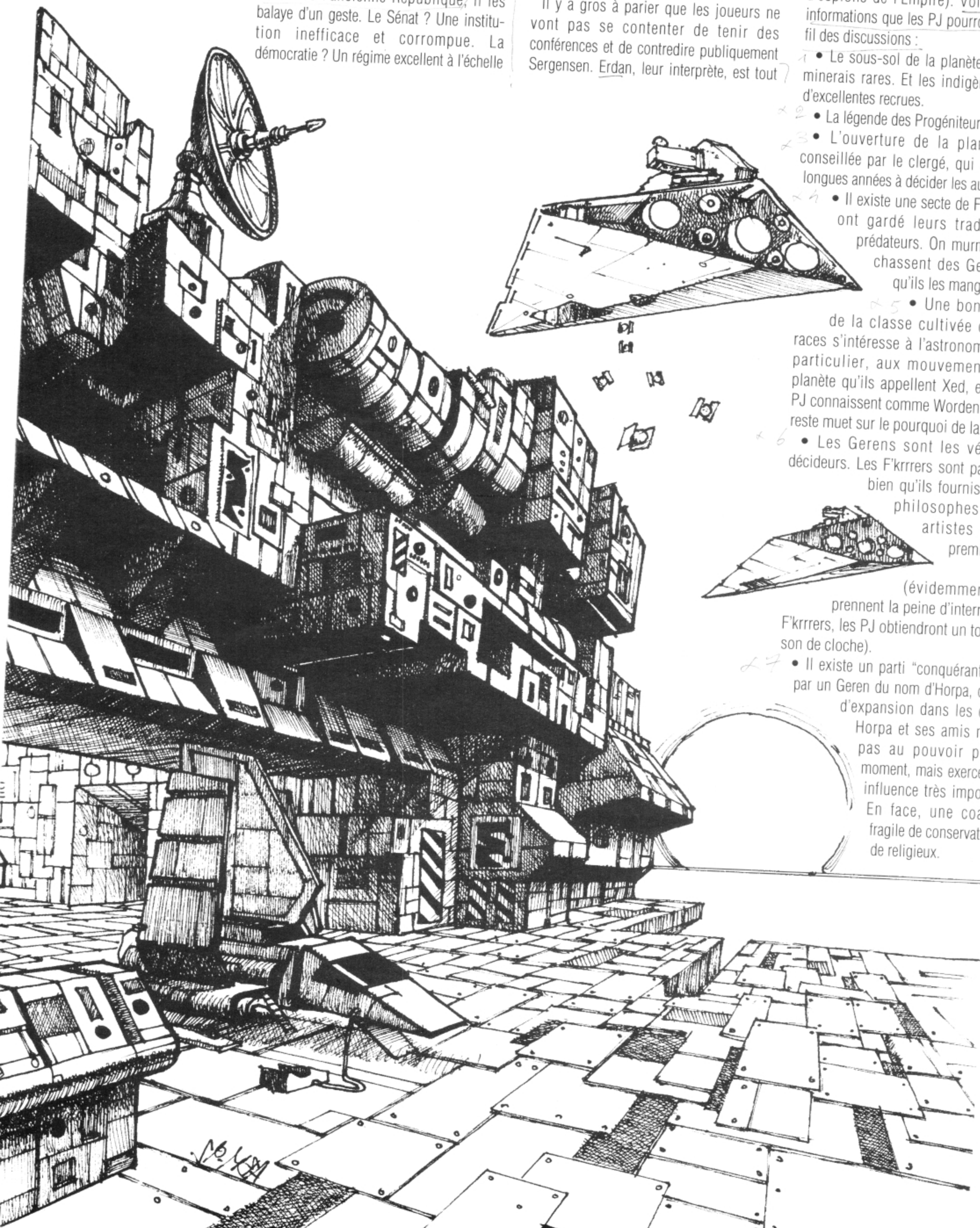
Son envoyé a été intelligemment choisi. Il s'agit du lieutenant Sergensen, un homme d'une trentaine d'années, sympathique, affable, souriant... et fermement résolu à réussir sa mission. Dans le civil, il était xéno-psychologue et il est donc nettement mieux armé que les PJ pour influencer leurs hôtes. Interprétez-le comme un homme courtois, toujours disposé à discuter avec ses adversaires... Souvenez-vous que ce n'est pas un militaire de formation. Il pense vite, mais n'a pas les "réflexes criminels" de la plupart des Impériaux. Enfin, il respecte — généralement — la vie humaine. Bref, c'est le genre d'adversaire chevaleresque que l'on rencontre rarement dans le camp d'en face. Hélas, Garlok, son adjoint, est un officier des troupes de choc qui a tendance à classer le monde en "nous" et "eux", et à éliminer avec brutalité tout ce qui s'oppose à l'Empire.

Rebelles et Impériaux vont loger dans deux ailes séparées d'un même palais. Ils seront invités à présenter leur cause respective devant des aréopages de rongeurs vêtus de toges, ou devant des F'krrrers indolents. Si vous êtes d'humeur facétieuse, cela peut donner lieu à de très jolies

joutes verbales avec Sergensen. Ce dernier parle sans rire de la puissance de l'Empire, de la paix et de la sécurité qu'il assure à des milliards d'êtres à travers l'univers, de "la force au service du droit" et autres fariboles. Quant aux arguments des PJ en faveur de l'ancienne République, il les balaye d'un geste. Le Sénat ? Une institution inefficace et corrompue. La démocratie ? Un régime excellent à l'échelle d'un système solaire. Au-delà, l'expérience l'a montré, elle devient ingouvernable. Et ainsi de suite... Des PJ psychologues pourront s'apercevoir qu'il n'est pas particulièrement convaincu de ce qu'il raconte. Il prend juste plaisir aux discussions.

Il y a gros à parier que les joueurs ne vont pas se contenter de tenir des conférences et de contredire publiquement Sergensen. Erdan, leur interprète, est tout disposé à les laisser circuler d'un bout à l'autre de la planète (inconvénient : Sergensen en profitera pour réclamer la même chose pour ses "représentants"... et la planète se retrouvera rapidement truffée d'espions de l'Empire). Voici quelques informations que les PJ pourront glaner au fil des discussions :

- Le sous-sol de la planète regorge de minerais rares. Et les indigènes feraient d'excellentes recrues.
- La légende des Progéniteurs.
- L'ouverture de la planète a été conseillée par le clergé, qui a passé de longues années à décider les autorités.
- Il existe une secte de F'krrrers qui ont gardé leurs traditions de prédateurs. On murmure qu'ils chassent des Gerens... et qu'ils les mangent !
- Une bonne partie de la classe cultivée des deux races s'intéresse à l'astronomie. Et en particulier, aux mouvements d'une planète qu'ils appellent Xed, et que les PJ connaissent comme Worden-B. Erdan reste muet sur le pourquoi de la chose.
- Les Gerens sont les véritables décideurs. Les F'krrrers sont paresseux, bien qu'ils fournissent des philosophes et des artistes de tout premier ordre (évidemment, s'ils prennent la peine d'interroger un F'krrrers, les PJ obtiendront un tout autre son de cloche).
- Il existe un parti "conquérant" mené par un Geren du nom d'Horpa, qui rêve d'expansion dans les étoiles. Horpa et ses amis ne sont pas au pouvoir pour le moment, mais exercent une influence très importante. En face, une coalition fragile de conservateurs et de religieux.



Nantis de toutes ces informations (et d'une foule d'autres que vous inventerez, histoire de brouiller un peu les pistes), les PJ pourront commencer à réfléchir à un plan d'action. A ce stade, vous allez devoir "tricher" pour l'intérêt de l'aventure. N'hésitez pas à être partial et de mauvaise foi puisque c'est pour la bonne cause. La règle qui devra présider à vos décisions devra être : "Quoique tentent les personnages, cela déclenchera une catastrophe". Soit leurs plans échoueront à cause d'un minuscule impondérable qu'ils avaient perdu de vue, soit ils réussiront parfaitement... et produiront un résultat diamétralement opposé à ce qu'ils avaient prévu. Vous verrez qu'avec un minimum d'entraînement et un peu de fourberie, c'est très facile... D'autant que les joueurs, quand ils considéreront un plan, passeront généralement un temps fou à s'inquiéte de broutilles ("Mais si Machin ne réagit pas comme prévu..." et toutes ces sortes de choses. Si vous n'avez pas d'idée pour faire capoter leurs projets, il vous suffira de les écouter attentivement.) Vous pouvez toujours tabler sur les différences de mentalités entre humains et extra-terrestres. Une célèbre loi de la xéno-biologie ne dit-elle pas: "Plus une civilisation étrangère ressemble à la nôtre, plus les différences de détail et de coutumes sont susceptibles de déclencher des drames". Autrement dit, vous pouvez prendre absolument n'importe quel prétexte pour déclencher un incident diplomatique, si les personnages avancent trop vite à votre goût.

Quelques exemples de plans et de "parades" :

- Les PJ tentent de neutraliser physiquement Sergensen. S'ils y parviennent, son second prendra les choses en main (trois jours plus tard, une escadre impériale arrivera et adressera un ultimatum aux autorités locales). S'ils échouent, leurs hôtes s'en apercevront... et leur attitude se rafraîchira nettement.
- Les PJ tentent de s'appuyer sur l'une ou l'autre faction pour faire avancer leur cause. S'ils échouent, la cote de Sergensen montera encore. Et s'ils réussissent, ils déclencheront bien involontairement une guerre civile qui sera un prétexte tout trouvé pour justifier une intervention impériale.
- Les PJ essayent d'élucider le mystère des Progéniteurs. Les espions de Sergensen l'apprendront vite. L'officier impérial n'aura alors aucun mal à doubler les Rebelles...
- Les PJ réussissent — malgré tout — à convaincre les autorités planétaires de s'allier à la Rébellion. L'Empire n'acceptera jamais la défaite et agira en conséquence.

Inutile de préciser que les plans de Sergensen, quant à eux, marcheront à merveille...

Cet épisode ne peut avoir que deux conclusions : l'occupation militaire pure et simple de Deir'ra par quelques milliers de soldats des troupes de choc, ou la signature d'un traité solennel par lequel S.M. Palpatine reconnaît l'indépendance de la planète, lui accorde un statut d'allié et "pour mieux assurer sa protection contre les traîtres de la Rébellion", lui déléguera un contingent de "défenseurs" en armures blanches. Dans les deux cas, en récompense de son excellent travail, Sergensen sera élevé au rang d'ambassadeur (autrement dit, de gouverneur). Si vous faites bien votre travail, les PJ devraient être convaincus qu'ils sont largement responsables de la catastrophe. Ils n'auront pas le temps de se mortifier, car les troupes de choc vont se lancer sans délai à leurs trousses...

Episode 3 : Résistance

Les quelques semaines ou quelques mois qui vont suivre seront pour les PJ l'occasion de vivre un véritable calvaire : être traqués sur une planète étrangère par des forces impériales résolues à vous éliminer n'est jamais une partie de plaisir. De plus, comme ils seront à peu près les seuls humains sur Deir'ar (à part les Impériaux eux-mêmes), ils seront terriblement repérables. Leur appareil ayant été saisi... il ne leur restera plus qu'à se terrer, en espérant pouvoir s'emparer d'un autre vaisseau.

Les contrebandiers, ces alliés si pratiques quand il s'agit de sortir discrètement d'un système, brilleront par leur absence. Quant à la technologie spatiale indigène, elle est fondée sur des fusées géantes et des capsules habitées extrêmement lentes (trois mois pour atteindre la planète la plus proche. A cette vitesse-là, il faudrait trois cents ans pour arriver à la base rebelle la plus proche !). Bien sûr, l'astroport regorge de vaisseaux impériaux, mais ils feront l'objet d'une étroite surveillance. De plus, la plupart ne sont que des navettes ou des chasseurs incapables de se déplacer dans l'hyperespace. Quand à la perspective de voler un des croiseurs qui orbitent autour de Deir'ra, inutile de dire qu'elle relève de la démence pure et simple. D'ailleurs, s'ils arrivent à joindre la Rébellion, leurs supérieurs seront très clairs : "Puisque vous avez saboté le boulot, restez là où vous êtes. On ira vous repêcher quand vous aurez rétabli la situation. Bon courage !"

Bien évidemment, l'occupation impériale ne se déroulera pas sans accroc. Les soldats de Palpatine manquant notoirement de diplomatie, il y aura des incidents qui en entraîneront d'autres, qui aboutiront à une répression accrue, à des prises d'otages indigènes... et à la multiplication des attentats anti-Impériaux. En

Deir'ar

Troisième planète du système du même nom. Gravité : 0,89 G. Rotation : 23 h 32' standards. 67% d'océan. Quatre continents et deux grands archipels. Climat allant de tempéré à tropical. La capitale planétaire est Palzec, implantée sur l'île du même nom. Les autochtones sont largement en retard sur la civilisation impériale. Entre autres choses, ils ignorent les principes du vol hyperluminique (ce qui ne les empêche pas de savoir ce que c'est, et d'avoir eu quelques contacts avec la société galactique, via des contrebandiers et autres pirates). Jusque-là, tout est simple. Les choses se compliquent considérablement quand on en arrive aux indigènes. La population locale frise les 3 milliards d'habitants. Contrairement à la plus élémentaire logique, deux races complètement différentes semblent avoir évolué parallèlement vers la sapience. L'espèce la plus nombreuse est celle des Gerens, des rongeurs de taille humaine, qui ressemblent à des rats géants. Les Gerens ont des membres fins et gracieux, terminés par des mains à six doigts. Ils sont sociables, généralement doux et font d'excellents ingénieurs. Quant à la race minoritaire, elle se désigne elle-même par le terme "F'krrrer", qui signifie "Les Seigneurs". D'une taille moyenne de 2,20 m, ces êtres sont des carnivores qui descendent d'une espèce de grands félins. Ils représentent environ 5% de la population. Il est particulièrement remarquable que ces deux races coexistent pacifiquement au sein d'une même culture. Il est vrai que leur religion joue un rôle fédérateur non négligeable. ~~Toutes~~ les deux se croient nées de "Progéniteurs" mythiques, qui leur ont confié un monde à faire prospérer ensemble, avant de quitter la planète. Cette "expérience" fonctionne depuis 6000 années locales, pratiquement sans accroc. Les PJ pourront découvrir ces détails par eux-mêmes assez vite. La plupart des officiels sont des Gerens, mais ils apercevront de temps à autre quelques F'krrrers. Leur mode de gouvernement est largement démocratique, les droits fondamentaux des Etres Intelligents semblent respectés et l'écologie paraît faire l'objet d'une attention toute particulière. L'église est influente, mais pas suffisamment pour qu'on puisse parler de dictature religieuse. Bref, Deir'ar est un monde paisible. Trop pour être honnête, vont sans doute penser les PJ avec un bel ensemble...





un rien de temps, Sergensen sera écarté du pouvoir au profit d'un militaire classique et borné. Loi martiale et couvre-feu seront étendus à toute la planète. Bref, toutes les conditions d'un soulèvement seront rapidement réunies.

Les PJ pourront verser autant d'huile qu'ils le voudront sur le feu. Les possibilités qui s'offriront à eux seront presque infinies : sabotages (de l'astroport, d'un complexe industriel important, etc.), attentats (contre le QG impérial de la capitale), opérations d'espionnage (pourquoi tout ce déploiement de forces sur un monde qui, somme toute, n'est guère plus intéressant que la moyenne ?) et ainsi de suite. Il est en outre probable qu'un ou deux Rebelles se feront capturer. Il faudra alors les faire évader d'un bloc de détention à haute sécurité. Avec tout cela, vous avez de quoi occuper plusieurs séances complètes, si vous vous débrouillez intelligemment. Ce sera aussi pour vous l'occasion de créer et d'animer une série de PNJ intéressants. Tenez, prenez par exemple la secte des F'krrrers carnivores. A votre avis, est-ce que ses membres vont se ranger aux côtés de l'Empire, ou, au contraire, vont-ils s'engager en masse dans la Résistance ("pas question que nous cédions notre territoire à d'autres prédateurs !") ?

Comme tous les résistants, les PJ ne survivront pas sans un minimum de soutien populaire. Au début de l'occupation, ils auront un mal fou à trouver des sympathisants susceptibles de les abriter et de les nourrir, mais la situation s'améliorera très vite. De plus, des PJ possédant un minimum d'intelligence auront tout intérêt à faire jouer les contacts qu'ils n'ont pas manqué de se faire dans les "hautes sphères" de l'administration lors des premiers épisodes. Ce ne sera d'ailleurs pas forcément une très bonne idée. La plupart des bureaucrates collaboreront en effet de bon cœur avec les Impériaux. Après un ou deux rendez-vous qui déboucheront sur des traquenards, les Rebelles deviendront sans doute plus prudents... Une seule "autorité" se déclarera dès le début prête à les aider : l'Eglise.

Episode 4 : Course à travers les étoiles

Les prêtres sont dans leur immense majorité des Gerens. Ils ne brillent pas par l'esprit combatif, mais ils sont très bien organisés. Les PJ bénéficieront vite d'un réseau de renseignements parfaitement organisé et d'une série de "planques" relativement confortables. Bien entendu, tout cela ne sera pas gratuit. Au bout de quelques semaines, les personnages seront mis en présence d'un haut dignitaire ecclésiastique (le "Patriarche"), un F'krrrers. Il désirera quelque chose de fort simple : des nouvelles de Worden-B. Pas besoin d'être un génie pour comprendre que cette requête est liée à la légende des Progéniteurs, ces derniers étant censés avoir quitté Deir'ar pour ce monde. Malheureusement, tout ce dont les PJ pourront se souvenir, c'est que Worden est un caillou sans intérêt sur lequel subsiste une petite colonie industrielle. Le Patriarche F'krrrers paraîtra profondément attristé en apprenant cette nouvelle. Il expliquera alors aux Rebelles que si l'Eglise a tant insisté pour lier des relations diplomatiques avec le reste de la galaxie, c'était avant tout dans l'espoir de pouvoir se rendre sur Worden afin de découvrir la vérité sur les Progéniteurs. Comme les prêtres sont actuellement confrontés à une crise d'une ampleur sans précédent, ils espèrent que leurs créateurs mythiques vont revenir... Or, comme les PJ sont les seuls "outremondiens" qu'ils aient sous la main, devinez à qui ils vont demander de faire la commission ? Il ne restera plus aux Rebelles, renforcés de quelques fanatiques religieux, qu'à préparer sérieusement le vol d'un vaisseau. Pendant cette phase de préparation, des nouvelles inquiétantes vont commencer à filtrer. Des dizaines de Gerens et autant de F'krrrers ont disparu. On parle d'un laboratoire secret dans les bas-fonds de la ville, d'expériences horribles (de fait, l'Empire commence à s'intéresser sérieusement au code génétique curieusement "bricolé" des deux races). Enfin, au moment où les PJ seront sur le point de lancer leur opération sur l'astroport, une gigantesque rafle sera organisée à l'encontre des religieux. Leur protecteur sera arrêté et ils devront s'enfuir à bord d'un astronef volé, sous le feu de la DCA ennemie, en esquivant, si possible, les TIE qui les poursuivront. Pour couronner le tout, ils passeront en vol hyperspatial juste avant de se faire écrabouiller par un croiseur impérial. Bref, la routine.

Worden est aussi sinistre qu'il est possible de l'imaginer. D'après les banques de données locales, la planète possède une seule curiosité touristique : un réseau de cavernes datant d'environ 5 à 6000 ans, soit bien avant qu'un seul colon humain ne soit venu dans ce secteur galactique. Il ne restera plus aux PJ qu'à les visiter. Il n'y aura (sans doute) pas de gardiens remontant au temps des Progéniteurs. En revanche, les PJ tomberont sur... Sergensen ! Ce dernier a été écarté pour "excès de modération" et il veut se "racheter" en essayant de découvrir le secret des Progéniteurs, avant de ramener le fruit de ses recherches à l'Empereur... (qui sera certainement très intéressé. D'après les légendes, les ancêtres des races de Deir'ra ont atteint l'intelligence en quelques années, guère plus. A votre avis, qu'est-ce que l'Empire pourrait faire d'une technique qui lui permettrait de rendre des animaux intelligents ? Des super soldats à partir de carnivores ? Vous imaginez une armée de Rancor Sapiens ? Autre possibilité, encore plus intéressante, des soldats ou des ouvriers adaptés à des conditions climatiques impossibles, dérivés de bestioles vivant sur des planètes considérées actuellement comme "inexploitables".) Les PJ seront en pleine bagarre avec Sergensen quand interviendra une expédition militaire "officielle" de l'Empire (les dignitaires de l'Eglise n'ont pas résisté à la torture...) qui mettra tout le monde d'accord. Sergensen consentira à s'allier avec les PJ... pour un temps. Il sera alors, provisoirement, un allié sûr, mais il y a gros à parier que les joueurs ne lui feront jamais confiance.

Dans les cavernes de Worden se trouve un bas-relief qui n'a rien d'hermétique : il représente une série de cercles plus ou moins grands, groupés autour d'un autre, plus gros. Le quatrième est entouré de quelque chose qui ressemble beaucoup à un anneau.

On distingue aussi des lunes, une ceinture d'astéroïdes... La troisième planète porte un symbole illisible, qui pourrait être l'équivalent d'une croix ou d'une flèche dans la langue des Progéniteurs. La banque de données du vaisseau permettra d'apprendre que parmi les systèmes voisins, seul celui de Tirias ressemble un peu au bas-relief. Tirias présente d'ailleurs une particularité touristique intéressante : un réseau de cavernes antiques qui ressemble énormément à celui de Worden ! Evidemment, on peut également y trouver un bas-relief... Ce jeu de piste peut durer aussi longtemps que vous le désirerez. Ce sera une bonne occasion de confronter vos PJ à des environnements terriblement hostiles (apparemment, les Progéniteurs n'étaient absolument pas gênés par une gravité de 4 G et supportaient admirablement des températures de l'ordre de 600°C). Pire : et si un de ces mondes était le siège d'une "préfecture" de l'Empire ? Bien entendu, les Impériaux seront toujours sur les talons des Rebelles. Il pourra même arriver qu'ils aient une longueur d'avance. Dès que la plaisanterie ne vous amusera plus, laissez vos PJ découvrir le dernier bas-relief : une représentation très fidèle du système Deir'ra..

Episode 5 : Le retour

Les PJ et Sergensen n'ont plus qu'à revenir à leur point de départ. Nul doute qu'ils se considéreront comme les victimes d'une blague extra-terrestre d'un goût plus que douteux. La situation sur Deir'ra aura pas mal évoluée en leur absence : deux villes ont été rasées "pour l'exemple", ce qui a eu pour effet de provoquer un soulèvement massif de la population. Les F'krrrers ressemblent peut-être à de gros chats indolents en temps normal, mais ils se sont vite révélés des guerriers hors pairs. La situation que découvriront les Rebelles sera à peu près la même que celle qu'on trouve sur tous les mondes en état d'insurrection : l'Empire tient les villes et les centres industriels, alors que les Résistants contrôlent les montagnes, les déserts et, d'une manière générale, tous les territoires difficiles d'accès. Entre les deux factions, la population civile survit comme elle peut. Les PJ vont devoir retrouver leurs anciens contacts et les convaincre qu'ils ne doivent pas tuer Sergensen. Ils pourront aussi leur demander s'ils ont connaissance de l'existence d'un réseau de cavernes souterraines, en veillant à ne pas trop éveiller leur curiosité. Ils s'entendront alors répondre qu'il n'existe rien de semblable sur Deir'ar ! Quelques jours de recherches plus tard, ils apprendront qu'un tel réseau a bien existé (un fameux héros F'krrrers de l'Antiquité — Korl l'Aventureux — est censé y être descendu), mais plus personne ne sait aujourd'hui où peut se situer son entrée. Il ne restera plus qu'à passer au peigne fin la région où a vécu le mythique Korl pour découvrir l'entrée du labyrinthe, avant de descendre dans les profondeurs de la planète...

Quelques Progéniteurs vivent encore dans les entrailles de Deir'ar et les PJ vont pouvoir les rencontrer. A vous de décider à quoi ils ressemblent. Tout est possible, des amibes gluantes shoggothesques aux êtres de lumière éthérés à la beauté surhumaine... Quoi qu'il en soit, ils seront très choqués d'apprendre qu'ils ont été découverts trop tôt. Leur rébus était destiné à leurs "pupilles", pas aux Rebelles ! Il aurait dû conduire les Gerens et les F'krrrers jusqu'à eux... Ils seront affligés d'apprendre l'invasion de Deir'ar, mais se refuseront à intervenir. Selon leur point de vue, quand le Destin est à l'œuvre, il convient de ne pas le déranger. Les Progéniteurs possèdent quelques pouvoir mentaux fabuleux, dérivés de la Force, sans parler d'une confortable avance scientifique dans certains domaines (notamment l'ingénierie génétique. Par contre, ils ne connaissent rien aux armes, et la simple pensée que des êtres intelligents puissent s'entre-tuer volontairement les rend littéralement malades).

Final

La fin de cette épopée est laissée volontairement "ouverte". A vous de déterminer ce qui peut se produire, en fonction de vos joueurs et de la personnalité que vous aurez donné aux Progéniteurs. Quelques suggestions, histoire de vous aiguiser l'imagination :

• Nous n'avons pas éclairci complètement le cas de Sergensen. Si c'est un traître, il révélera fatalement ses intentions en tentant de faire capoter les projets des PJ. Et même si c'est un allié sincère, il n'en est pas moins largement responsable des événements actuels, alors...

• Les troupes impériales peuvent intervenir alors que les PJ seront en pleine discussion avec les Progéniteurs. Les Rebelles s'en sortiront de justesse et les extra-terrestres seront alors beaucoup plus enclins à s'allier à eux...

• Les Progéniteurs peuvent escamoter Deir'ar dans un repli de l'espace-temps. Les PJ – et les Impériaux — seront renvoyés sur leur monde d'origine et ne réussiront pas à se souvenir de ce qui s'est passé.

• Les Progéniteurs sont très puissants et ils peuvent opter pour une solution moins radicale. Tenez, si, par exemple, tous les commandants de vaisseau et officiers impériaux avaient une crise cardiaque au même moment - pas nécessairement mortelle – et si ces crises se reproduisaient régulièrement. Il est plus que probable que les troupes de Palpatine finiraient par partir.

• Et si vous préférez le réalisme... Deir'ar finira tôt ou tard par perdre son intérêt stratégique. L'Empire réduira alors sa garnison et le croiseur qui est en orbite repartira... Ce sera alors le moment de déclencher un soulèvement généralisé. Avec un peu de chance, Deir'ar se joindra pour de bon à l'Alliance. Quant aux Progéniteurs, ils pourront encore préserver leurs secrets pour les générations futures... ■

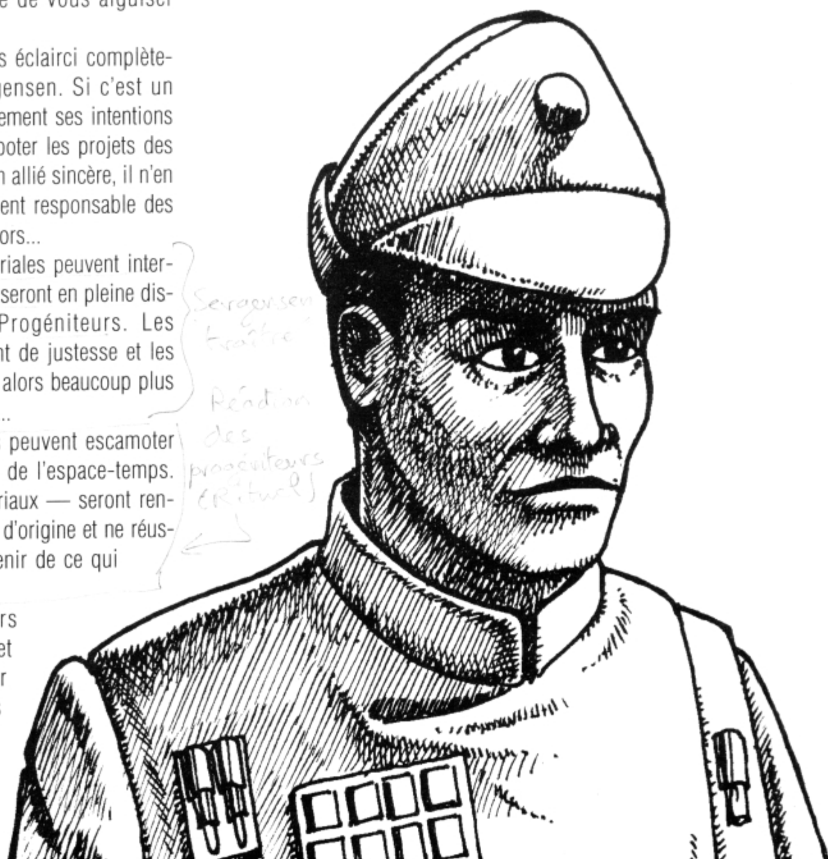
Comment bâtir une campagne à partir d'un synopsis

Trop souvent, les Rebelles vont de planète en planète sans s'intéresser aux us et coutumes locaux. Le dépaysement fait certainement partie des attraits de Star Wars, mais il serait bon, pour une fois, que vos joueurs s'emploient pendant plusieurs aventures à découvrir les subtilités d'une culture extra-terrestre. C'est justement ce que vous propose ce synopsis...

Pour commencer, essayez de définir les grands traits des cultures geren et fkr'rrer : architecture, système économique, type de gouvernement, religion, mode vestimentaire, morale, etc. Notez scrupuleusement toutes vos idées.

Créez ensuite quelques PNJ détaillés auxquels les Rebelles auront affaire : le Patriarche, Sergensen, un assassin fkr'rrer, une noble geren, etc.

Développez les éléments d'intrigues fournis dans le synopsis, sans avoir besoin d'être trop précis.



Planètes interdites

PAR JEAN BALCZESAK

Star Wars ne se limite pas à une simple recréation du conflit opposant un Empire maléfique à une vertueuse Rébellion. Il offre aussi la possibilité d'explorer toute une galaxie aux planètes étranges, peuplées d'êtres bizarres aux mœurs souvent incompréhensibles. Pour tous ceux qui aiment le dépaysement, voici deux mondes originaux — et passablement périlleux.

GORHAM, le monde sans lumière

Système stellaire

Le système Volopsis se situe bien à l'écart des routes spatiales habituelles. Il est composé d'une grosse étoile bleutée entourée de quatre planètes (dont une géante gazeuse). Gorham est la seconde planète en partant de l'astre solaire. Vu de l'espace, ce monde apparaît comme une boule noirâtre couverte de cratères et de traces d'impacts.

Caractéristiques physiques

Gorham est un corps céleste de dimension moyenne (9703 kilomètres de diamètre) doté d'une gravité relativement faible. Dépourvue d'atmosphère extérieure (température moyenne en surface 360° C), cette planète est très riche en métaux divers (fer, argent et cuivre essentiellement) et en minéraux plus ou moins précieux (diamant, quartz). Elle renferme en outre dans ses profondeurs un gigantesque réseau de galeries artificielles et naturelles où règne une atmosphère respirable.

Habitants

Malgré leur teint blafard, leurs grands yeux noirs, leurs mains immenses et leur petite taille (1m 30 en moyenne), les habitants de Gorham sont manifestement d'origine humaine. Ils s'expriment toujours d'une voix murmurante et rauque en utilisant une sorte de "basique" décadent et presqu' incompréhensible. Très doués pour les travaux manuels, ils se montrent assez timides et réservés à l'égard des étrangers. Climat : la température dans les cavernes de Gorham oscille entre 30 et 90° C.

Flore

Grande variété de champignons et de mousses.

Faune

Il existe essentiellement deux types de créatures sur Gorham. Il y a d'abord les animaux "indigènes", invertébrés et insectes de toutes tailles présentant la particularité de ne pas avoir besoin d'oxygène pour vivre. Il y a aussi des animaux "importés", dont certains ont subi de profondes mutations, comme les Banthas tueurs.

Culture

les Gorhamiens portent des tuniques écrues très légères. Les fibres vestimentaires (mycélium), la nourriture, les drogues et les produits chimiques qu'ils utilisent couramment leur sont fournis par des champignons qu'ils cultivent dans des "fermes fongiques" qui sont, en fait, de gigantesques grottes. La religion des Gorhamiens est très rudimentaire. Ils adorent un dieu nommé "Ihem", qui est censé venir les chercher un jour pour les emmener dans le "paradis extérieur". Leur peuple est organisé en "clans" spécialisés (ex : clan des tailleurs, clan des graveurs, etc.). Ces clans sont contrôlés par un "Conseil Minier" dirigé par un "Diroctor", sorte de despote héréditaire.

Niveau technologique

Si les Gorhamiens ignorent presque tout de l'astronomie ou de la physique nucléaire, ils sont extrêmement doués pour la chimie et possèdent quelques substances pharmaceutiques que la galaxie peut leur envier (ex: médicaments extrêmement efficaces). Ce sont également de bons mécaniciens et leur monde souterrain regorge de treuils complexes, de funiculaires électriques, de tapis roulants, etc. Les Gorhamiens ont reçu ces derniers siècles quelques visites de "l'extérieur", mais comme ils ont toujours eu affaire à des pirates ou des contrebandiers peu scrupuleux, ils ont une tendance naturelle à se méfier des étrangers.

Historique

Il y a de cela 1500 années standards, la firme Intergalactic Mining (IM) décida d'entreprendre l'exploitation du sous-sol de Gorham. Après avoir installé un générateur d'atmosphère auto-régénérant dans les profondeurs de la planète, elle fit aménager une base souterraine qui devait rapidement accueillir près de 2000 colons-mineurs. Tout se passa bien pendant 98 années... jusqu'à ce que l'Intergalactic Mining tombe en faillite. Les mineurs, ulcérés de ne pas avoir touché leur salaire depuis des mois, se révoltèrent. Les affrontements entre manifestants et systèmes de sécurité se conclurent lorsque la centrale nucléaire de la colonie explosa, tuant des centaines de personnes et détruisant tous les vaisseaux disponibles. En ce temps-là, les sociétés minières galactiques se livraient une terrible guerre commerciale, et les coordonnées de Gorham faisaient partie des secrets les mieux gardés de l'Intergalactic Mining. Or, comme les dirigeants de cette firme avaient été contraints de fuir afin d'éviter d'être emprisonnés pour diverses fraudes, personne ne s'inquiéta de ne plus avoir de nouvelles de Gorham. Par un concours extraordinaire de circonstances, cette planète fut purement et simplement "oubliée". Ses habitants durent alors apprendre à survivre par leurs propres moyens. Au fil des siècles, au gré des guerres entre clans, leur aspect physique se modifia insensiblement, tandis qu'ils perdaient peu à peu le souvenir de leurs origines...

Présentation

Gorham est une des merveilles méconnues de la galaxie. Cette planète dont le sous-sol est aussi troué qu'un morceau de gruyère a, en effet, été façonnée par des générations de mineurs : tunnels ornés de bas-reliefs somptueux rappelant l'art gothique, cavernes gigantesques décorées de quartz, temples bâtis à l'intérieur de monstrueux diamants, etc. Le générateur d'atmosphère installé par l'IM, gardé par des générations de prêtres/techniciens, fonctionne toujours. La capitale planétaire, Warouha, est une fabuleuse cité de marbre et d'onyx bâtie dans une immense grotte naturelle. C'est là que vivent le Diroctor et les fonctionnaires chargés de gérer les mines et les fermes fongiques.

Aventures

La richesse de son sous-sol fait de Gorham un objectif privilégié aussi bien pour l'Empire que pour la Rébellion. Ce détail peut servir de point de départ à de nombreux scénarios, mais il ne devrait pas vous faire négliger d'autres intrigues possibles...

• *La dernière chance.* Mon Mothma est atteinte d'un mal que la science galactique est incapable de soigner. Or, certaines légendes de l'espace parlent d'un monde mythique, Gorham, où il existerait des médicaments susceptibles de guérir tous les maux. Les PJ sont chargés de retrouver ce monde et d'essayer d'y découvrir un remède capable de sauver la fondatrice de l'Alliance. Après une enquête difficile (visite des tripots les plus mal famés, fouille des archives de l'ancienne Intergalactic Mining), les Rebelles devront se rendre sur Gorham et, surtout, se faire accepter par ses habitants !

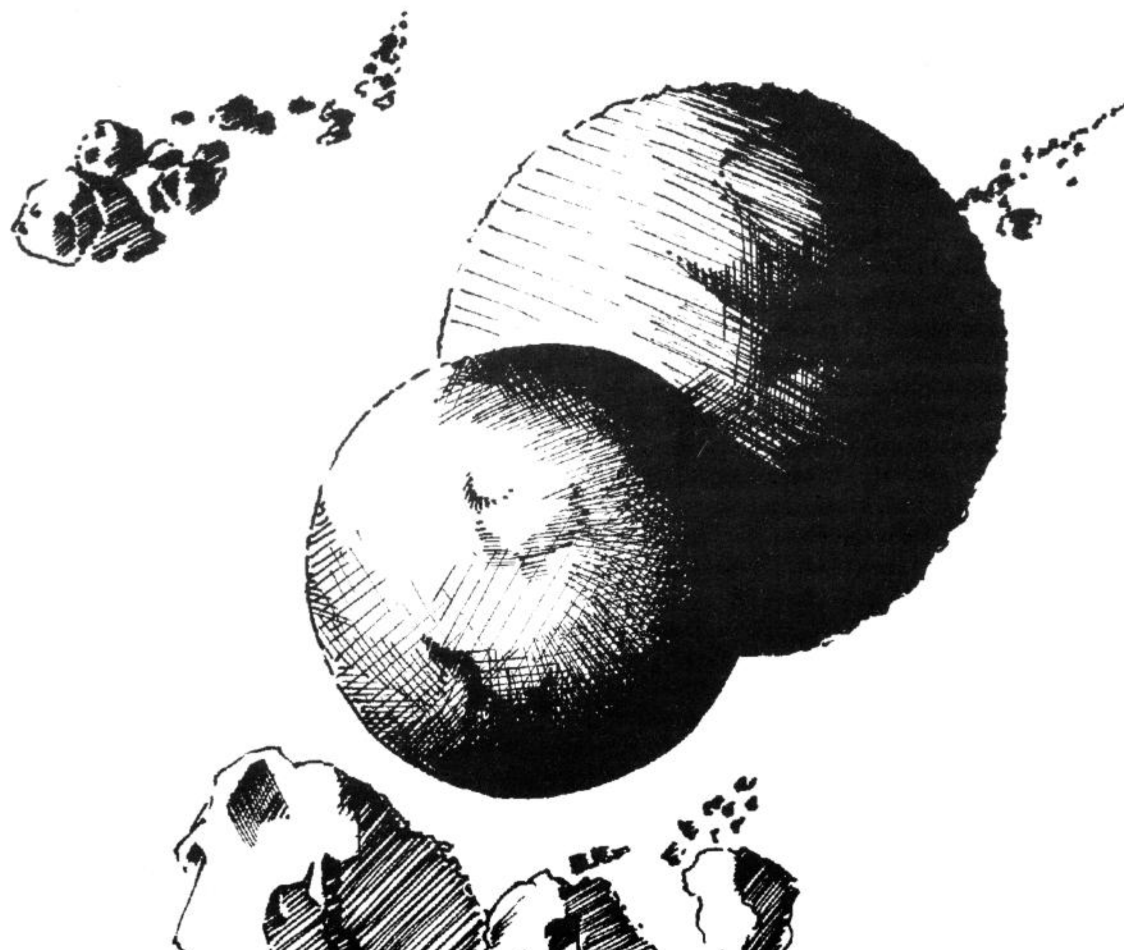
• *Après moi, l'enfer.* Les Services Secrets de l'Alliance ont appris que l'Empire allait envoyer une mission diplomatique sur une planète inconnue, Gorham. Les PJ doivent suivre cette délégation afin de déjouer ses projets. Encore une fois, il leur faudra négocier avec des représentants d'une culture étrangère et réussir à révéler le véritable visage de leurs adversaires. S'ils réussissent, le chef de la mission impériale menacera de faire sauter le générateur atmosphérique si le Diroctor n'accepte pas de se soumettre à Palpatine.

• *La disparue.* Le vaisseau de Laetitia Dwana, Impératrice de la planète Kaldo, a disparu alors qu'il faisait route pour rejoindre une base de l'Alliance. Dwana est un personnage extrêmement important pour les Rebelles, car elle seule peut éventuellement rallier certains mondes du Noyau lorsqu'il faudra déclencher une insurrection généralisée pour renverser le joug de Palpatine. Les PJ sont chargés de la retrouver. En fait, son hyperpropulseur étant tombé en panne, Dwana a été contrainte de se poser sur Gorham où elle a été faite prisonnière par une secte indigène dont l'objectif est de renverser le Diroctor. Cette secte la détient dans une zone particulièrement dangereuse du réseau souterrain (cavernes friables, faune féroce). Lorsque les PJ commenceront à enquêter sur Gorham, ils se rendront vite compte qu'ils ont été suivi par un commando à la solde de l'Empire (composé de chasseurs de prime et de Droïds assassins) qui a reçu pour mission de tuer Laetitia Dwana.

ZOTAKH, la planète sacrée

Système stellaire

Le système de Zotakh ne comprend qu'une seule planète, qui orbite autour d'un vieux soleil rouge à l'aspect sinistre, Arius. Cette zone de l'espace est toutefois considérée comme extrêmement dangereuse du fait de la présence d'innombrables champs d'astéroïdes vagabonds. Un vieux dicton en vogue dans tous les bars de la galaxie dit "Quand tu vois Arius, tu es déjà mort". De l'espace, Zotakh apparaît comme une grosse boule argentée entourée de nuées turbulentes, témoignant d'un climat particulièrement rude.



Caractéristiques physiques

Zotakh a un diamètre de 23000 kilomètres. Malgré son atmosphère riche en oxygène, sa gravité de 2,5 G est particulièrement pénible à supporter pour les humains. D'autant qu'avec une température moyenne en surface de 43°C et un taux d'humidité frisant souvent les 80%, le moindre effort devient vite une torture pour les visiteurs de ce monde. La planète est presqu'entièrement recouverte de marécages et de jungles impénétrables, sauf aux pôles où la forêt vierge cède la place à d'arides déserts de rocaille, à côté desquels le Sahara ferait figure de région bénie des dieux.

Habitants

Chose étonnante, des dizaines d'ethnies coexistent à la surface de Zotakh. Organisées en "congrégations" guerrières, elles semblent n'avoir pour unique préoccupation que leur élimination mutuelle. Les races humanoïdes sont les plus nombreuses, et de loin (on peut même trouver des êtres ressemblant aux Wookiees !). Toutefois, des espèces intelligentes étranges, telles que les Narax (sortes de gros crabes venimeux) et les Mehals (des lézards arboricoles), forment les communautés les plus importantes... et les plus redoutées.

Climat

ultra tropical sur 90% de la surface, il devient désertique quand on approche des pôles où règnent parfois des températures proches des 80° C. Et si dans ces dernières régions il n'y a jamais de précipitations, jungles et marécages sont soumis régulièrement à des ouragans terrifiants et à des pluies diluviennes.

Flore

Tous les végétaux de la flore luxuriante de Zotakh sont dotés d'épines, qui peuvent parfois être empoisonnées. Même les troncs des arbres sont ornés d'énormes piquants aussi tranchants que des rasoirs. A noter qu'il existe de nombreuses espèces de plantes carnivores, dont beaucoup sont capables de poursuivre leurs proies à la manière d'un prédateur animal (ex : lianes serpentines, orchidées pédonculées, mousses rampantes).

Faune

Imaginez un zoo regroupant les monstres les plus féroces qui soient, et vous aurez une faible idée de ce qui vous attend sur Zotakh (certains spécialistes pensent d'ailleurs que le Rancor de Jabba provient de cette planète, mais cela n'a pas été prouvé). Du plus petit oiseau au plus énorme dinosaurien, les animaux semblent n'avoir été conçus que pour s'entredévorer. Heureusement, malgré un rythme de reproduction assez élevé, ces prédateurs sont relativement peu nombreux car il est rare qu'ils fassent de vieux os. C'est sans doute ce détail qui a permis aux espèces intelligentes de survivre sur ce monde hostile. Il n'y a pas d'insectes sur Zotakh.

Particularité notable

Zotakh est un haut lieu de la Force. Toutes les personnes qui ont posé un jour le pied sur la planète déclarent avoir éprouvé une sorte d'euphorie, très proche des états de transe dans lesquels peuvent se plonger certains moines atteints de folie religieuse. Les Jedi n'ont jamais beaucoup aimé ce monde, car les deux aspects de la Force sont favorisés ici. En effet, si un PJ tente d'utiliser à mauvais escient une compétence de la Force alors qu'il se trouve sur Zotakh, il peut basculer instantanément du Côté Obscur (cet effet se dissipera toutefois s'il quitte la planète). A l'inverse, un personnage respectant scrupuleusement les préceptes jedi pourra accomplir de véritables miracles (à l'appréciation du MJ).

Cultures

les divers peuples qui coexistent sur ce monde ont deux choses en commun : leur amour de la guerre et leur fanatisme religieux. Hormis cela, ils sont tous très différents. Certaines congrégations ont un mode de vie qui rappelle celui des Grecs de notre Antiquité, d'autres vivent sous un régime nettement féodal. En fait, on peut trouver ici tous les régimes politiques qu'a pu connaître la galaxie — du plus démocratique au plus tyrannique. Inutile de préciser que cette profusion d'idéologies n'arrange pas les relations inter-ethniques. Et, comme si cela ne suffisait pas, sur Zotakh il n'existe pas deux peuples qui partagent les mêmes convictions religieuses ! Bien sûr, comme dans le reste de la galaxie, la plupart vouent un culte à un dieu unique. Mais celui-ci peut avoir bien des visages : Etre Suprême infiniment bon, créature omnipotente et cruelle, force immatérielle ou bourreau ultime. Les xénologues s'accordent d'ailleurs à penser qu'il faut voir dans cette diversité une des raisons essentielles expliquant les rivalités incessantes opposant les diverses communautés.

Niveau technologique

les peuples de Zotakh paraissent n'avoir que peu d'intérêt pour la science et la technique. Issus de civilisations qui possèdent l'hyperpropulsion, ils ont dédaigné les avantages du progrès lorsqu'ils se sont installés sur la planète, il y a de cela bien des siècles. C'est pourquoi, ils ne possèdent guère d'objets technologiques et vivent tous aujourd'hui dans des huttes de branchages, des abris creusés dans le sol ou des cavernes naturelles, aménagés selon leurs goûts et leurs convictions religieuses. On raconte cependant que des contrebandiers auraient fait ces dernières années d'excellentes affaires en vendant des blasters à certaines congrégations particulièrement fanatisées. Si cette rumeur est fondée, ces armes n'ont pour l'instant pas encore été utilisées.

Historique

Il y a de cela presqu'un millénaire, Sylas Broji, un éclaireur travaillant pour la République, découvrit un jour un monde étrange couvert d'une jungle épaisse qui abritait une multitude de ruines datant d'une antique civilisation, les Zendars, qui s'était éteinte bien des siècles auparavant. Les ruines en question étaient toutes des temples et des tombeaux somptueux. Devant la beauté de ces édifices, Broji éprouva une étonnante "crise mystique" qui le poussa à entreprendre dans toute la galaxie une grande croisade spirituelle. Du jour au lendemain, il abandonna son métier pour voyager de planète en planète et répandre la "bonne parole". Partout où il se rendit, "Saint Sylas" (comme on l'appelle aujourd'hui) ne cessa de répéter que Zotakh était le "centre religieux" de la galaxie, sorte de point de convergence de la foi. Pour lui, la planète inhospitalière était un lieu de méditation où devaient se rendre tous les "vrais fidèles" de l'univers. Si ses déclarations furent accueillies avec ironie par l'immense majorité des habitants de la galaxie, plusieurs sectes intégristes — déçues par la société de la République— décidèrent néanmoins d'aller s'installer sur Zotakh. Pendant des années, des dizaines de pèlerins traversèrent l'espace pour venir se recueillir devant les temples Zendars (note : personne n'a réussi encore à déterminer la nature exacte de la religion de ce peuple disparu). C'est ainsi que, peu à peu, la planète a eu de nouveaux habitants. Cela fait bien longtemps maintenant qu'il ne vient plus de nouveaux immigrants sur la planète. Quoi qu'il en soit, au fil des siècles, les pèlerins d'origine se sont organisés en "congrégations" autonomes, terriblement jalouses de leurs prérogatives et convaincues qu'elles sont seules à avoir la "vraie foi".

Présentation

Zotakh est l'un des plus formidables sites archéologiques de l'univers. Sa surface est littéralement parsemée de ruines zendars plus éblouissantes les unes que les autres : pyramides de granit sculpté, temples de marbre rose, tombeaux aux somptueux bas-reliefs, etc. Ce monde n'a pourtant pas encore fait l'objet de fouilles systématiques et approfondies, car les "congrégations" détestent les hérétiques et autres violeurs

de sépultures. D'ailleurs, à ce jour, toutes les expéditions scientifiques qui se sont rendues sur Zotakh ont disparu sans laisser de traces... Même l'Empire, qui un temps avait pensé pouvoir s'approprier les richesses qu'abritent très certainement les monuments de la planète, a dû renoncer après qu'une division complète de troupes de choc s'est volatilisée corps et bien dans la jungle marécageuse.

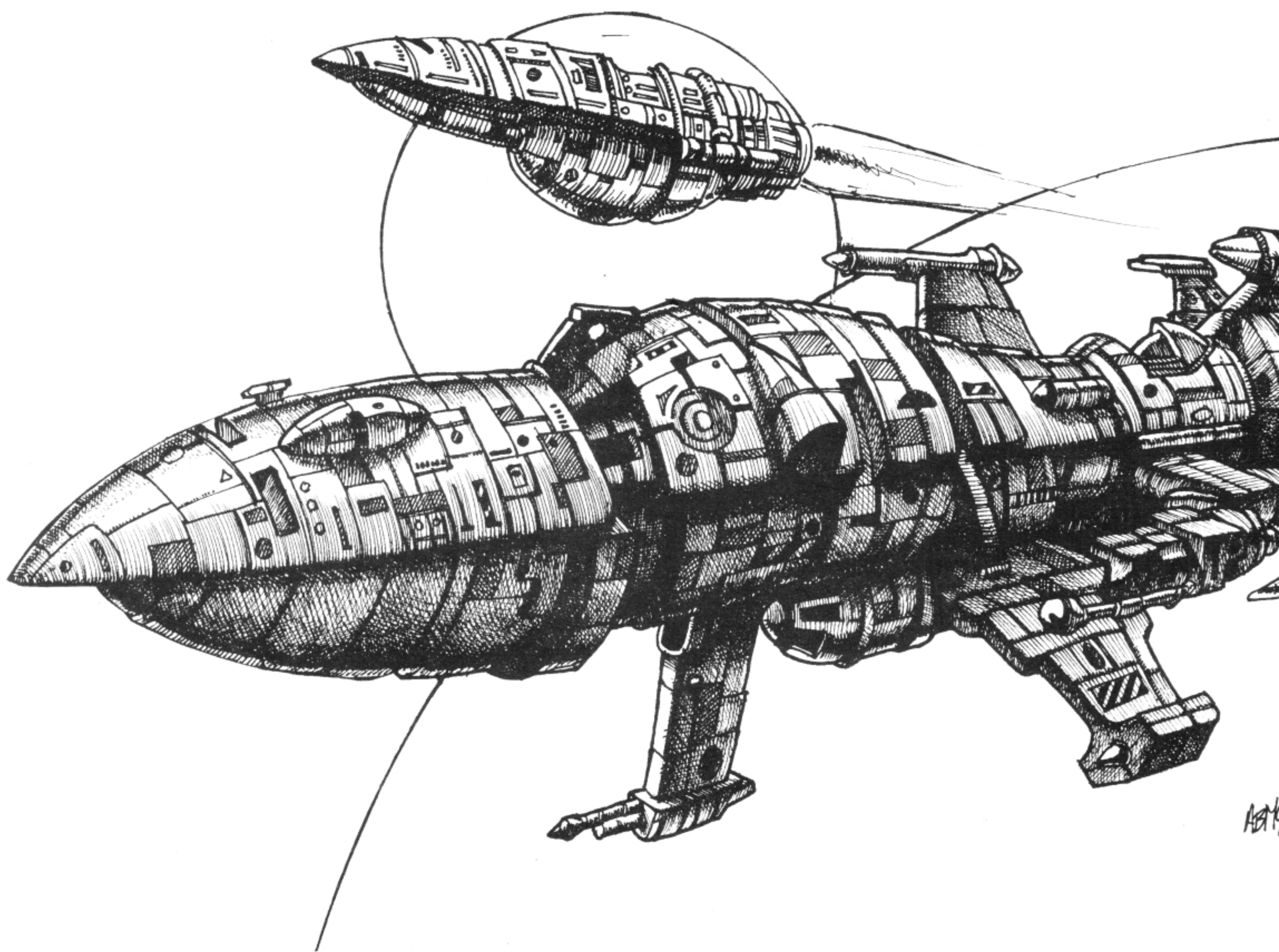
Aventures

Zotakh n'a rien d'une planète "agréable", mais c'est justement cela qui fait son charme. Les possibilités d'aventures sont presqu'illimitées...

• *Naufragés !* A la suite d'une rencontre inopportune avec un croiseur impérial, le vaisseau des PJ est contraint de se poser en catastrophe sur Zotakh. Comme il leur est impossible de réparer les dommages subis par leur appareil, les Rebelles vont devoir errer dans la jungle hostile en quête d'un nouveau vaisseau. Ils rencontreront plusieurs "congrégations", toutes plus pittoresques et redoutables, avant de découvrir un vaisseau de transport léger en parfait état de marche dans une caverne. L'ennui, c'est qu'il appartient à une communauté de fanatiquessanguinaires...

• *Le Messie Meurtrier.* Shiraz, un chimiste de l'Alliance qui avait montré quelques signes de dérèglement mental ces derniers temps, a disparu en emportant avec lui plusieurs bombonnes de gaz de combat extrêmement toxique. Les PJ doivent le retrouver. Après avoir suivi sa piste sur plusieurs planètes anodines, ils découvriront qu'il s'est rendu sur Zotakh. Son but est simple : utiliser le gaz qu'il a amené avec lui pour éliminer toutes les congrégations qui refuseront de se soumettre à lui. Shiraz est en effet convaincu qu'il a reçu pour "mission divine" d'unifier toutes les croyances galactiques et il n'hésitera pas à tuer ceux qui s'opposeront à lui. Les PJ devront sympathiser avec plusieurs tribus locales s'ils veulent avoir une chance de trouver le fortin que lui ont construit ses "fidèles" au cœur d'un marécage.

• *Le Trésor Maudit.* D'Arber, un archéologue rebelle, a désobéi aux ordres du Haut Commandement et s'est rendu sur Zotakh afin de retrouver un trésor mythique dont certains écrits sacrés lui avaient appris l'existence. On est sans nouvelle de lui depuis deux mois. Les PJ vont devoir suivre sa piste qui les conduira jusqu'à l'intérieur d'un impressionnant tombeau dont les souterrains sont bourrés de pièges plus meurtriers les uns que les autres. D'Arber est prisonnier d'un groupe de Zendars dégénérés qui vivent dans les profondeurs de leur planète. Il faudra trouver un moyen de le faire évader... et, peut-être, découvrir l'endroit où est caché le fameux "trésor" (il s'agit, en fait, d'un ouvrage religieux sans grande valeur marchande). ■



Bienvenue au royaume des ombres

un scénario pour Shadowrun

PAR CHRISTIAN GABRIEL

Descartes Editeur va très prochainement publier la version française de la seconde édition de Shadowrun, un jeu considéré par beaucoup d'amateurs comme le meilleur du genre Cyberpunk. Shadowrun, avec son univers unique mêlant à la fois heroic fantasy et science-fiction, est à un plus d'un titre un jeu exceptionnel. Voici une présentation et un court scénario qui vous permettront de mieux comprendre pourquoi il a déjà séduit plusieurs centaines de milliers de joueurs de rôle dans le monde entier...

Le contexte

Fractures

La terre de l'an 2053 n'a plus grand-chose à voir avec celle que nous connaissons. Les rapports de force entre les différents peuples, ainsi que les fondements de la société et de la morale ont profondément changé... et pas toujours en bien. Les raisons permettant d'expliquer ces bouleversements sont multiples...

Il faut tout d'abord savoir qu'un certain nombre de catastrophes naturelles — séismes, épidémies, etc. — se sont abattues sur le monde, modifiant considérablement les mentalités.

La biologie a progressé de manière prodigieuse et il est devenu possible de reproduire des organes humains par clonage. Les records de longévité ont tous été pulvérisés (par des gens suffisamment riches pour bénéficier des avancées scientifiques).

La cybernétique a également connu un essor considérable et de nombreuses personnes se font régulièrement greffer des appareillages mécaniques en lieux et places de certains organes. La qualité de ces implants est telle qu'ils transforment leurs utilisateurs en véritables surhommes. Ainsi, les muscles de certaines parties du corps peuvent être aisément remplacés par des prothèses au moins deux fois plus performantes. Les terminaisons nerveuses peuvent être couplées à des systèmes électriques (greffés sur le squelette ou sous-cutanés) qui améliorent les réflexes des "câblés".

Il est aussi devenu possible de remplacer les yeux par des systèmes optiques améliorés (sensibilité aux infrarouges, cornée anti-éblouissement, etc.). Des armes blanches, telles que des griffes rétractiles, et même des armes à feu, peuvent être intégrées au squelette.

Ces progrès technologiques ont profondément modifié la conception que chaque individu avait de son corps. Certains sont favorables au progrès et ont peu de respect pour la partie charnelle de leur personne qu'ils désignent par le terme vaguement péjoratif de "viande". Dès qu'ils en ont les moyens, ils modifient leur corps jusqu'à devenir des sortes de cyborgs, presqu'aussi déshumanisés qu'un Terminator.

A l'inverse, d'autres s'interdisent absolument de faire appel à la cybernétique. Mais la plupart sont d'heureux élus capables de canaliser les énergies magiques...

Dans tous les cas le, corps, qu'il soit modifié ou non, est devenu le centre de tous les intérêts.

La Matrice

Comme cela était prévisible dès la fin du XXème siècle, les moyens de communication et surtout les réseaux informatiques ont évolué d'une façon époustouflante. La Terre entière est parcourue par un réseau unique — appelé la Matrice — qui est en fait un monde virtuel contenant toutes les informations imaginables. Certains individus — les Deckers — passent d'ailleurs une grande partie de leur temps dans cet univers électronique afin d'essayer de collecter des données secrètes. Pour cela, ils connectent directement leur cerveau (par le biais d'une interface implantée dans leur crâne) à la Matrice, dans laquelle ils font évoluer leur persona (sorte de corps fictifs). Mais dans la Matrice, comme dans le monde réel, les pièges sont nombreux et certains programmes de protection sont capables de tuer les Deckers.

Un monde magique

Enfin, le dernier très grand bouleversement de la société du XXIème siècle tient à l'apparition de la magie. En fait, plutôt que d'apparition, il vaudrait mieux parler d'une réapparition. Les historiens et les scientifiques du XXIème siècle sont en effet tombés d'accord sur le fait que la magie a toujours été l'une des composantes essentielles de l'univers, même si elle n'était ni palpable ni utilisable par l'être humain depuis près de 3000 ans. Cette force latente, autrefois omniprésente, est d'ailleurs supposée être à l'origine de nombreuses légendes antiques. Les gènes de quelques êtres humains comportent un certain nombre de caractéristiques particulières, qui leur confèrent de très grandes affinités avec la magie. Les plus chanceux de ces élus sont capables de canaliser et de manipuler les énergies occultes. Par ailleurs, certains gènes présents chez 10% de la population humaine depuis des millénaires — mais récessifs jusqu'alors — se sont subitement réactivés au moment de la réapparition de la magie (à l'époque dite de l'Eveil). Ces individus ont alors subi des mutations importantes qui ont généré quatre nouveaux types d'Homo Sapiens (les Métahumains) que l'on a nommés par analogie morphologique avec des créatures mythiques : les Elfes, les Nains, les Orks et les Trolls. De même, de nombreux animaux ont donné naissance à de nouvelles sous-espèces d'une étonnante diversité et souvent très différentes de leurs "races mères".

Une société éclatée

Ces divers évènements, très rapprochés dans le temps, ont donc provoqué de nombreuses fractures et de profonds changements dans la structure mondiale du XXIème siècle. Les institutions politiques traditionnelles n'ont pas résisté longtemps

à ces "raz-de-marée" sociologiques et, rapidement, la division du monde en pays distincts s'est estompée. De grands trusts industriels et économiques — surtout japonais, mais parfois européens — se sont constitués. Petit à petit, ils sont sortis de leurs créneaux initiaux afin d'étendre leurs pouvoirs. En 2053, la vie économique et sociale du monde moderne est dominée par ces trusts que l'on désigne par le terme générique de corporations. La monnaie internationale est le Nuyen. Ces corporations — dont les plus importantes sont appelées mégacorporations — se livrent d'incessantes guerres économiques. Elles ont donc besoin d'agents pour défendre leurs acquis, et de mercenaires (les Shadowrunners) afin de leur procurer diverses choses (des informations, notamment) en contournant les lois.

Paradoxalement, les progrès scientifiques n'ont pas amélioré le niveau de vie moyen. Bien au contraire, pauvreté, violence et délinquance sont devenues monnaies courantes dans les immenses complexes urbains (mégaplexes) du XXIème siècle. La culture générale a diminué et s'est progressivement homogénéisée jusqu'à former une "culture de la rue" commune à presque tout le monde urbain. Si le sexisme a pratiquement disparu, le racisme s'est, par contre, considérablement développé. Ce ne sont toutefois plus les gens de couleur qui sont mis à l'index, mais les Métahumains...

Les Amérindiens

Hors des mégaplexes, la nature a repris ses droits. En Amérique, ce sont les Shamans amérindiens qui, les premiers, réussirent à manipuler la magie. Ils en profitèrent alors pour récupérer leurs territoires ancestraux aux dépens des superpuissances de l'époque qui étaient désarmées face à leurs pouvoirs. Une écrasante majorité d'Amérindiens préfère désormais faire appel à l'artisanat et à la magie, plutôt qu'à la technologie, pour guérir les blessés ou pour faire la guerre. Leurs Shamans loups, ours, aigles ou coyotes valent d'ailleurs bien les machines ultramodernes des mégaplexes. En fait, la plupart des Indiens détestent et craignent l'enfer urbain, et les citadins ne s'aventurent qu'avec réticence hors des murs de leurs villes.

Le souffle des dragons

Il existe des créatures d'une incroyable puissance physique, magique et intellectuelle : les Dragons ! D'où viennent-ils ? Quels sont leurs objectifs ultimes ? Nul ne le sait, et c'est un des grands mystères du jeu que les auteurs ne dévoilent qu'avec parcimonie. La plupart des Dragons sont à la tête des plus grandes mégacorporations de la planète. Ils sont craints comme des demi-dieux et il y a de quoi, puisqu'ils sont pratiquement invulnérables (sauf peut-être à la magie d'une centaine de Shamans et de sorciers).

Les aventuriers

Dans ce monde baroque — mais néanmoins très cohérent — les joueurs incarnent des Shadowrunners ("coureurs de l'ombre"), c'est-à-dire des mercenaires ou des aventuriers payés pour réaliser clandestinement toutes sortes d'opérations pour le compte des corporations. Certains ont des objectifs bien définis, mais la plupart veulent simplement se faire une solide réputation...

La nouvelle édition

Dans le prochain numéro du Supplément, nous aborderons en détail les règles mêmes de Shadowrun. En attendant, voici une brève présentation des aménagements qu'a subis le jeu...

La deuxième édition de Shadowrun est le fruit d'une profonde réflexion critique de la part de ses auteurs. Les remarques formulées depuis trois ans par des milliers de joueurs (le jeu s'est, à ce jour, vendu à plus de 100 000 exemplaires !) ont été prises en compte. Ce détail a son l'importance quand on sait que la première édition n'avait été testée que par un peu plus d'une vingtaine de personnes.



Les erreurs de l'ancienne version ont ainsi pu être corrigées. Les Nains pèsent désormais 54 kg en moyenne pour 1 m20 (au lieu de 72 kg précédemment), les Elfes 72 kg pour 1 m90 (au lieu de 68 kg), etc. D'une façon générale, les auteurs ont essayé d'être aussi réalistes que possible et ils ont prêté une attention particulière à la vraisemblance de leurs chiffres.

L'historique de Shadowrun a été actualisé en fonction des grands évènements survenus depuis la sortie du jeu. On ne parle maintenant plus d'URSS, mais de CEI et de Russie. La recrudescence des nationalismes en cette fin de XXème siècle a également été prise en compte.

Le système de combat a subi plusieurs améliorations. Il est plus rapide, plus logique et plus meurtrier, tout en étant plus facilement compréhensible. A chaque tour, on détermine l'initiative des combattants en présence, ce qui permet de déterminer le nombre d'actions qui pourront être accomplies et l'ordre dans lequel elles seront exécutés. Ces actions sont ensuite "déclarées", avant d'être résolues. Pendant une phase de combat, on peut faire une action libre (viser, activer un implant cybernétique, lâcher un objet, dire un ou deux mots...) et deux actions simples (changer de position, commander un esprit, tirer avec une arme à feu...), ou une seule action complexe (lancer un sort, attaquer en mêlée, utiliser une compétence...). Selon sa vitesse de réaction, un personnage peut exécuter de une à quatre phases de combat au cours d'un même tour. Les dégâts d'une arme sont toujours opposés à l'armure et à la résistance du personnage attaqué.

D'une manière générale, le nombre de jets de dés nécessaires a été notablement réduit. Le principe des réserves de dés a été maintenu, mais leurs possibilités d'utilisations sont beaucoup moins ambiguës qu'avant.

La magie est devenue un véritable petit bijou dans son genre. Toutes les améliorations apportées dans les suppléments sortis depuis la parution de la première édition du jeu ont été intégrées à la nouvelle édition. Le monde des esprits est désormais un univers à part entière. Les quêtes astrales permettent ainsi de plonger les personnages dans une ambiance très déroutante, qu'ils soient ou non des magiciens. Au delà des jets de dés, le jeu explique le pourquoi et le comment de la magie avec une précision rarissime.

Les nouvelles règles sont beaucoup plus axées sur la création personnelle. S'il existe toujours des archétypes, ils ne sont plus incontournables. Le passé, la mentalité et

Orks samouraïs des rues :

Constitution :	9 (12)
Rapidité :	4 (5)
Force :	7 (8)
Charisme :	1
Intelligence :	2
Volonté :	4
Essence :	.45
Réaction :	4 (8)

Cyberware : armure dermale (2), muscle artificiel (1), réflexes câblés (2), griffes rétractiles, interface d'arme.

Compétences : Combat à Mains Nues : 8, Combat Armé : 6, Armes à Feu : 7, Etiquette (la rue) : 4.

Equipement : Ares predator (interfacé), armure lourde partielle, Harley Scorpion.

Si un Ork est capturé et interrogé avec un peu de rudesse, il indiquera aux personnages qu'il a reçu directement de Mr Tom l'ordre de les abattre. Mais, avant qu'il n'ait pu terminer sa phrase, une flamme éblouissante jaillira de la nuit et achèvera le malheureux.

Pyro apparaîtra ensuite aux Shadowrunners, auréolé de flammes crépitantes.
Il leur expliquera qu'ils en savent beaucoup trop sur lui et qu'il sait comment remédier à cela...

les ambitions des personnages doivent être détaillés par les joueurs. Pour qu'un Shadowrunner soit vraiment prêt à jouer, il est indispensable que celui qui va l'incarner réponde à vingt questions précises sur son aspect (taille, sexe, couleur de peau, etc.), son psychisme (code moral, objectifs, traits de caractère, etc.) et son passé (origines, âge, famille, éducation, réputation, etc.). Une fois effectuées, elles permettront au MJ de juger facilement la qualité d'interprétation des joueurs, ce qui influera sur l'expérience des personnages.

Enfin, cette seconde édition est beaucoup plus facile à comprendre que l'ancienne : elle est plus simple, mieux rédigée et assortie d'un plus grand nombre d'exemples. Les débutants pourront l'assimiler sans grande difficulté. Les initiés, quant à eux, n'auront aucun problème à se faire aux modifications, tellement celles-ci sont logiques et clairement exposées. Le jeu contient, en outre, un chapitre de "mise à jour" permettant d'utiliser les anciens suppléments (sauf le grimoire) avec les règles de la deuxième édition.

Scénario : La case creuse de l'oncle Tom.

La course dans l'ombre

Cette aventure s'adresse à un groupe comprenant au moins un magicien. L'action a pour cadre Seattle et commence au Gravity Bar. Sam, le patron de cet établissement, est une vieille connaissance des personnages. Il les a convoqués car un certain Johnson (nom désignant traditionnellement les contacts extérieurs des corporations) lui a parlé d'une Shadowrun bien payée.

Alors que les personnages sont en train de perdre patience à force d'attendre, un homme en costume-cravate très soigné entre dans le Gravity Bar. Grungie, le videur troll, lui indique aussitôt de la tête les tables auxquelles sont assis les personnages. Après avoir enclenché un brouilleur anti-microphone, il commence à parler :

- Bonjour, messieurs. Je me présente : Mr Johnson de la Tahashi Corporation. J'ai un contrat à vous proposer. Il s'agit d'enquêter sur la mort d'un membre de notre corporation. La rémunération que je vous propose est de 60 000 Nuyens, dont le tiers cash ... Etes-vous partants ?

Si les joueurs acceptent, Mr Johnson leur versera les 20 000 Nuyens convenus (ou plus, s'ils ont négocié habilement leurs gages), puis il leur expliquera ce qu'il attend d'eux :

- Un corps carbonisé a été retrouvé dans les quartiers réservés aux cadres de notre société. Après une enquête menée par le chef de la sécurité de la Tahashi, Mr Tom, le corps a été identifié comme étant celui de Mr Person, un informaticien qui n'est pas reparu depuis. Une contre-expertise réalisée à la demande du président du directoire de la Tahashi, laisse toutefois penser qu'il pourrait bien ne pas s'agir de Mr Person. En effet, il n'était nulle part fait mention de l'arrivée de ce dernier sur le fichier d'entrées-sorties du quartier des cadres. Ce qu'attend de vous la direction de la Tahashi est très simple. Vous devez déterminer qui a été tué et pourquoi. Vous aurez temporairement à votre disposition des cartes qui vous permettront de vous faire passer pour des cadres et leurs gardes du corps travaillant pour notre société.

Mr Johnson sort alors les cartes magnétiques en question et les donne aux personnages en ajoutant...

- Bien sur, afin de passer le plus inaperçu possible, il vous est vivement recommandé de changer d'accoutre... hum... enfin disons de tenue vestimentaire.



Derrière le rideau

En réalité, le corps carbonisé qui a été retrouvé est celui de Mr Tom. Celui-ci a été tué par un élémentaire de feu, Pyro, qui est maintenant un esprit libre. Afin de s'habituer au nouveau monde dans lequel il évolue, Pyro a décidé de prendre la place de Mr Tom. Etant donné qu'il est investi des pouvoirs relatifs à sa fonction de chef de la sécurité, il est très difficile à démasquer. D'autant que cette enquête gêne considérablement le président de la Tahashi, car elle risque de dévoiler sa véritable nature (c'est un Dragon qui ne communique avec ses subalternes que par l'intermédiaire de machines).

La Tahashi

La Tahashi est une corporation relativement récente, mais qui a beaucoup progressé rapidement depuis qu'un nouveau président l'a prise en main. Si les Shadowrunners se renseignent sur ce dirigeant, ils apprendront qu'il s'appelle Mr St-Georges et que personne ne sait précisément d'où il vient. Personne ne sera capable de décrire à quoi il ressemble.

Si les Shadowrunners se rendent à la Tahashi avec leurs cartes, les gardes orks les laisseront passer (non sans leur lancer des regards noirs). Le quartier des cadres est spacieux et comporte tout ce qui est nécessaire à la détente de l'élite de la corporation : salles de sport, de massage... et même plus si affinités. En enquêtant (et avec l'aide de la compétence étiquette appropriée), ils pourront apprendre que le corps de "Person" a été expédié à la morgue centrale de Seattle sur l'ordre de Mr Tom. Ce dernier recevra sur rendez-vous les "nouveaux cadres" dans son quartier général. C'est un homme d'une trentaine d'années, roux et musclé. Il leur montrera une partie des dispositifs de sécurité de l'établissement en leur assurant que de ce côté là, leur nouvelle société est à la pointe de la technique. S'ils le questionnent au sujet de Person, Tom se montrera surpris, avant de leur expliquer que tout cela c'est de l'histoire ancienne et qu'il s'agissait sans doute d'un règlement de comptes. Il laissera sous-entendre que le président de la Tahashi pourrait bien être à l'origine de cette affaire, et qu'il vaudrait donc mieux l'étouffer. Il invitera ensuite ses hôtes à prendre congé car il a des affaires urgentes à régler.



La morgue

Pour pénétrer dans la morgue, les Shadowrunners devront être en mesure de présenter des papiers d'officiers de la Lone Star (police). Dans le cas où ils n'arriveraient pas à s'en procurer, un "oubli" de 1000 Nuyens dans le premier portefeuille présenté suffira à régler ce problème.

Le corps attribué à Person est tellement carbonisé qu'il est difficile d'en déterminer le sexe sans examen approfondi. Il existe toutefois un rapport d'autopsie, très banal dans son contenu, mis à part le détail suivant : "... aucune trace d'hydrocarbures n'a pu être décelée sur le cadavre. Cet élément semble indiquer que l'individu n'a pas été brûlé à l'aide d'une arme classique...". Il est possible qu'à ce moment de la partie, les joueurs commencent à soupçonner la présence d'un dragon au sein de la Tahashi. Sans l'avoir voulu, Pyro risque ainsi de faire démasquer St-Georges, le directeur de la Tahashi.

Le traquenard

Le lendemain, les Shadowrunners recevront un message vidéo censé provenir de Person (il s'agit en fait de Pyro). Une analyse poussée du disque vidéo ne permettra de déceler aucun trucage.

Dans son message, "Person" leur indiquera qu'il n'est pas mort et leur donnera rendez-vous sur les docks pour leur expliquer le fin mot de cette affaire, s'il a l'assurance qu'il sera protégé. En fait, les personnages seront attendus par un groupe d'Orks à la solde de la Tahashi et obéissant bien évidemment aux ordres de Pyro. Le groupe d'assaillants se composera de quatre Orks "mercenaires" (cf. archétypes) et de deux Orks samouraïs des rues. ■

Pyro

Pyro était un esprit élémentaire de feu particulièrement faible lorsque, pour la première fois, il fut asservi par un magicien qui avait réussi à connaître son vrai nom (rappelons que les esprits dans Shadowrun possèdent un nom secret, source de leur puissance, qui est aussi leur talon d'achille. En effet, si un magicien vient à connaître son "vrai" nom, un esprit est alors obligé de lui obéir. Ceci ne signifie toutefois pas que cet esprit ne pourra pas tenter, indirectement, d'éliminer son maître. S'il y parvient, il sera libéré de toute obligation et pourra agir à sa guise). Les magiciens s'intéressent souvent à des esprits faibles comme Pyro car, paradoxalement, ce sont ceux qui ont le plus de chances de devenir très puissants. Effectivement, avec les années et les expériences que lui fit vivre son maître, Pyro devint un élémentaire redoutable. Le magicien s'appelait Bowl le Désenchanteur et travaillait pour le compte de la Tahashi. Il fut abattu par Mr Tom à la suite d'une manigance de Pyro. Celui-ci récompensa ensuite son "exécuteur des basses œuvres" en le carbonisant trois semaines plus tard. L'élémentaire ayant le pouvoir de revêtir l'apparence qu'il souhaite, décida alors de prendre la place du chef de la sécurité afin de s'habituer au nouveau monde qui s'offrait à lui.

Pyro, comme tous les esprits, ne peut être tué. Si son corps physique est détruit, il sera renvoyé dans sa dimension d'origine pour une période d'environ un mois. Seul un magicien suffisamment puissant sera capable de le bannir et de l'enchaîner à nouveau au sein de sa dimension... une entreprise extrêmement risquée. L'élémentaire ne craint donc pas les affrontements, mais, en revanche, la présence d'un ou plusieurs magiciens ou Shamans aura toutes les chances de l'inquiéter. Afin de prendre le moins de risques possible, Pyro a modifié son aura de façon a ce qu'elle ressemble à celle d'un être humain. Seul un magicien ayant une grande expérience dans ce domaine pourrait éventuellement le démasquer...

Constitution :	11
Rapidité :	12x3
Force :	8
Charisme :	10
Intelligence :	10
Volonté :	10
Réaction :	11
Force d'esprit :	10
Energie d'esprit :	9

Pouvoirs : Engloutissement, Aura de Flamme, Projection de Feu (10 à 20 mètres de portée, sans perte due au drain), Garde, Manifestation, Masquer Aura, Forme Humaine, Vie Cachée, Sorcellerie.

Faiblesse : vulnérabilité à l'eau.

Compétences : Combat à main nues : 10, Sorcellerie : 7, Etiquette (corporation) : 8.

Sorts : les sorts n'entraînent pas de drain.
Clairvoyance 8, guérison des blessures mortelles, 8.

Note : pour toucher un esprit comme Pyro en combat avec des armes normales, les attaquants doivent utiliser leur volonté plutôt que leurs compétences de combat (il n'est pas utile d'indiquer aux joueurs pourquoi ils doivent faire cette substitution).

Baptême du feu

un scénario pour James Bond

PAR NATHALIE ACHARD

Cette aventure vous permettra de "lancer" sur le terrain quatre ou cinq recrues qui vont ainsi avoir l'occasion de découvrir quelques facettes de leur métier. Ce scénario d'initiation est prévu pour quatre joueurs néophytes.

Le Briefing de M

C'est un grand jour. Nos recrues, qui viennent juste d'achever leur cursus d'entrée au MI 6 (qui comprend notamment un "mini" entraînement de remise à niveau de certaines compétences indispensables pour être un parfait petit agent secret) sont priées de se rendre chez M pour recevoir leur premier ordre de mission.

Moneypenny les reçoit avec courtoisie et les fait entrer dans le bureau très vieille Angleterre du "Grand Patron" où bois et cuir concourent à créer une atmosphère feutrée et de bon goût. Une fois le thé servi, la collaboratrice de M s'éclipse pour les laisser discuter...

- Bien. Les modalités d'intégration étant terminées, nous allons enfin pouvoir passer aux choses sérieuses. Depuis maintenant une petite année, s'est ouvert, dans la riante campagne londonienne, un "camp de vacances" nouvelle mode. Une sorte de casernement pseudo-militaire de luxe, où des gens fortunés amateurs de sensations fortes peuvent venir jouer à la guerre pendant deux semaines à condition de payer des sommes astronomiques. Nous ne sommes pas là pour porter un quelconque jugement de valeur. Toujours est-il que la réputation grandissante de NorthPoint — c'est ainsi que s'appelle ce camp — a fini par attirer des clients "très" importants au plan social, économique ou politique. Après avoir passé deux semaines de vacances militaires, certaines de ces personnalités ont eu tendance à prendre des décisions "étranges" qui ne cadraient pas avec leurs habitudes. Rien de grave, pour le moment, Dieu merci. Il est même possible que ces nouvelles dispositions d'esprit soient dues tout simplement à un changement naturel de point de vue, ou à une prise de conscience on ne peut plus légitime. N'empêche que nous sommes un peu inquiets de voir autant de décisionnaires se rendre à NorthPoint. Nous ne devons pas négliger l'éventualité d'un problème plus grave, qui pourrait avoir des conséquences extrêmement fâcheuses pour l'avenir de notre grande nation.

Voici les faits. Votre mission consistera à mener une simple enquête de routine à NorthPoint — je le répète, contentez-vous de vous livrer à des investigations ! Vous avez été inscrits pour un séjour de deux semaines. Vos "vacances" commencent demain. Vous devrez nous rapporter le plus d'informations possible sur les installations et les responsables, en prêtant une attention particulière aux agissements qui vous paraîtront étranges. Enfin, bon, je pense que vous m'avez compris. Sans doute avons-nous tort de nous alarmer. Quoi qu'il en soit, vous aurez là l'occasion d'agir sur le terrain. A vous de vous inventer une couverture. Comme nous serons dans l'impossibilité de la "crédibiliser", vous devrez jouer en finesse.

M leur remet ensuite leurs bulletins d'inscription, et les invite à rendre une petite visite à Q avant de prendre congé. Il s'excuse d'être un peu rapide mais il a un autre rendez-vous après et il a pris un peu de retard. En sortant, les recrues peuvent apercevoir Bond (en personne) à moitié assis sur le bureau d'une Moneypenny rouge pivoine. Il leur adresse un petit sourire distant... ou chaleureux si les personnages comptent dans leurs rangs une demoiselle au physique avantageux.

Q n'est disposé à leur offrir qu'un simple kit d'évasion. Il n'est guère enclin à donner du matériel de valeur à des recrues inexpérimentées et n'arrête pas de pester contre le manque de soins dont font preuve les agents en général. Il faut dire qu'au milieu de l'atelier de son service trône une voiture, qui fut sans doute superbe dans un passé pas si lointain que cela, mais qui ressemble plutôt aujourd'hui à une poubelle passée dans un compacteur à ordures ! Les recrues peuvent normalement prétendre à disposer d'un pistolet, mais Q n'en voit pas l'intérêt. Il y a, en effet, de fortes chances pour qu'ils trouvent à NorthPoint quantités d'armes et de munitions, puisque le camp possède un stand de tir. Néanmoins, si les recrues préfèrent prendre leurs "joujoux" favoris, il n'insistera pas. Il leur rappellera toutefois qu'ils ne sont pas autorisés à tuer. "...Mais personne ne vous oblige à prendre cette interdiction au pied de la lettre..." ajoutera-t-il en souriant.



Le briefing pour le Maître

Parlons maintenant sérieusement. NorthPoint est contrôlé par des agents du Tarot, au service du "Bateleur" (recherche et développement). Ce camp est un lieu idéal pour se livrer à des expériences qui pourront, par la suite, être appliquées à plus grande échelle. En effet, les activités paramilitaires attirent un public aussi varié qu'aisé (et bien souvent influent)... et donc des cobayes de qualité. En outre, la protection armée nécessaire pour ce genre de projet peut se faire au grand jour puisque le caractère militaire de l'endroit est "naturel". Mais de quel projet s'agit-il exactement ? C'est très simple : par un procédé associant chimie et hypnose, le docteur Warlovsky (qui se fait passer pour le médecin du camp) cherche à influer sur la personnalité des vacanciers afin de les "programmer" à commettre certains actes. Il est facile d'imaginer l'ampleur des dégâts que de telles manipulations peuvent produire...

A l'heure actuelle, le procédé est presque au point. Les premiers patients ont bien réagi et ont exécuté à la lettre ce qui leur avait été commandé. L'aspect "contre nature" des ordres donnés a été accentué au fur et à mesure, avec succès. Encore deux ou trois semaines et le Tarot pourra s'attaquer à de plus gros gibiers.

Le camp est très bien gardé et il est dirigé par deux hommes assez instables qui redoutent particulièrement le docteur Warlovsky (le véritable responsable du projet). L'un d'eux se fait appeler "le Colonel" et l'autre "Jumbyjo" (voir caractéristiques). Le personnel de NorthPoint compte cinq gardes moyens et trois instructeurs (des gardes moyens spécialisés respectivement en combat à distance, combat au corps-à-corps et agilité).

Bienvenue à NorthPoint !

Les recrues ont rendez-vous au camp le lendemain (nous sommes au mois de juillet) à 18 heures. Le voyage se passe sans problème,aussi les agents peuvent-ils en profiter pour faire connaissance. Le camp a été édifié au milieu d'une vaste plaine. Il est entouré de barbelés et de miradors... on s'y croirait.

L'accueil se fait dans la plus pure tradition militaire. Des hommes en armes, aux visages fermés indiquent aux nouveaux arrivants (ils sont une trentaine) où se trouvent leurs quartiers. Il y a une dizaine de lits par baraquement. Le camp est mixte , mais les femmes sont très rares.

Au bout d'une heure, un clairon sonne l'appel. Tout le monde doit aller se ranger dans la cour afin d'écouter un discours des responsables des lieux.

Insistez bien pour savoir où les personnages cachent leurs armes. S'ils les dissimulent dans leur baraquement, il est plus que probable qu'elles seront découvertes au bout de trois jours par un garde un peu "fouineur"... et même plus tôt si nos agents se sont faits remarquer en adoptant un comportement suspect. S'ils les portent sur eux, toutes les heures, faites faire aux gardes et aux instructeurs un jet de difficulté moyenne afin de savoir s'ils ne remarquent pas des "bosses compromettante" sur les uniformes des recrues.

Trois hommes se tiennent sur une estrade qui a été dressée dans la cour. Le plus grand a une cinquantaine d'années. Vêtu de kaki, il peut faire penser à un ancien officier de l'armée américaine qui aurait connu bien des conflits. Il parle fort et interrompt parfois ses phrases courtes pour tirer sur un énorme cigare. Il se fait appeler "Colonel". A son côté se trouve un jeune homme nerveux d'une trentaine d'années, en jogging, qui n'arrête pas de gigoter et dont le discours est assez confus car son débit est trop rapide. C'est Jumbyjo. Enfin, le dernier à prendre la parole s'appelle Warlovsky. C'est le médecin du camp. Il a une quarantaine d'années, les tempes grisonnantes, et porte des lunettes cerclées de fer. Il est très charismatique, parle posément et sa voix porte bien. Le Colonel a l'air de lui vouer une grande estime.

Le discours en lui-même porte sur les heures de lever et de coucher (6 heures et 22 heures), sur celles des repas (6h 30, 13h et 20h), sur les activités (tir, lutte, parcours du combattant, cours théorique de stratégie et de tactique...) et sur d'autres détails pratiques. Il prend fin exactement au moment où sonne le clairon annonçant le repas du soir. La nourriture servie au réfectoire est aussi copieuse que savoureuse, et semble avoir été amenée de l'extérieur par un traiteur. Une impression confirmée par le fait que l'équipement de la cuisine est réduit à sa plus simple expression, car il sert uniquement pour le petit déjeuner que chacun peut se préparer comme il l'entend. Les vacanciers sont, pour la plupart, des quadragénaires sportifs, dont les sujets de conversation tournent toujours autour des affaires, de la politique et des finances. Il y a bien sûr quelques exceptions, mais elles peuvent se compter sur les doigts d'une seule main.

Après le dîner, les "convives" peuvent passer quelques instants de détente (à peu près une heure avant que ne soit sonné le couvre-feu) dans une grande salle où l'on trouve des postes de télévision, des livres, des tables, des jeux de société et de quoi s'installer confortablement pour discuter. Nos recrues trouveront là une occasion de se faire des connaissances. Ils vont très vite remarquer un homme qui semble jouir d'une considération toute particulière auprès des autres "vacanciers". Si l'un des personnages a fréquenté le milieu des affaires, il reconnaîtra sans problème Humphrey Donnels, un investisseur boursier de haute volée qui a réussi quelques coups d'éclat sur les marchés internationaux ces deux dernières années. Il fait figure de célébrité au sein du monde de la finance. A noter que les responsables, ainsi que le personnel du camp, sont absents. Ils préfèrent manifestement se cantonner dans leurs baraquements et ne cherchent pas outre mesure à se lier avec les "clients".


Le Docteur Warlovsky

La première journée

Les agents vont avoir l'opportunité de découvrir comment ils peuvent se servir de leurs compétences. En effet, la journée va être consacrée à diverses activités typiquement militaires : tir, lutte, entraînement physique (avec, notamment, un mini parcours du combattant), et toutes les autres réjouissances que l'on peut attendre de ce genre d'endroit.

Note pour le MJ : imaginez diverses épreuves au cours desquelles les joueurs pourront employer leurs talents. Ainsi, ils auront la possibilité d'apprendre certains mécanismes de base des règles tout en s'amusant.


Jumbyjo

Les instructeurs sont extrêmement exigeants, alors que pour la majorité des personnes présentes la pratique d'un sport quotidien se limite à appuyer sur un bouton de l'ascenseur pour monter deux étages. S'il y a parmi les recrues des personnages plutôt "intellectuels", ils auront toutes les chances de souffrir un peu plus que les autres (sans forcement se ridiculiser, d'ailleurs). Par contre, les plus "physiques" d'entre eux vont pouvoir briller (attention : s'ils se font trop remarquer, on va les tenir à l'œil...). Les cours théoriques — stratégie, survie et autres — sont dispensés par le Colonel. Il n'hésite pas à émailler ses propos d'anecdotes personnelles portant sur sa carrière... et laissant transparaître des opinions concernant le traitement des prisonniers qui ont de quoi faire frémir.

Le découpage de la journée est scrupuleusement respecté et la nourriture est toujours d'aussi bonne qualité. L'après-midi, une ou deux personnes se blessent et lorsqu'elles reviennent en fin de journée, elles ne cessent de louer la compétence du docteur qui les a soignées. Elles semblent également avoir été favorablement impressionnées par la qualité des équipements médicaux du camp. Tout le monde est exténué, mais certains vont néanmoins faire


Le Colonel

Les Personnages Non Joueurs

LE COLONEL

FOR : 11 DEX : 10 VOL : 11 PER : 7 INT : 5

Compétences (Niveau/Chance de Base)
Agilité (8/18), Combat à Distance (12/20), Combat au Corps-à-Corps (10/21), Conduite Automobile (8/16), Démolitions (10/15) Sixième Sens (8/17), Torture (8/16).

Taille : 1,90 m
Age : 50 ans
Points de célébrité : 50
Vitesse : 2
Classe dégâts à mains nues : B
Cap. Cours/Nage : 40 mn
Poids : 90 kg
Apparence : Normale
Points de survie : 5
Endurance : 30 heures
Cap. Charge : 71-95 kg
Armes : AKM

Champs d'expérience : Sciences militaires, Wargames.
Faiblesses : Sadisme, lien affectif.
Idiosyncrasies : Dès qu'il prend la parole en public, il fume un gros cigare.
Modificateurs d'interaction : Réaction (0), Persuasion (-2), Séduction (-5), Interrogation (-4), Torture (-4).

Background : Le Colonel est un ancien Marine qui a été remercié à cause de ses méthodes un peu trop "expéditives" et sanguinaires. C'était une recrue de choix pour le Tarot qui lui a souvent donné souvent l'occasion de satisfaire son besoin de violence. NorthPoint est pour lui un vrai paradis : il peut hurle, bousculer, et se montrer désagréable avec tout le monde ! Il est littéralement fasciné par le docteur.

JUMBYJO

FOR : 8 DEX : 12 VOL : 10 PER : 9 INT : 6

Compétences (Niveau/Chance de Base)
Agilité (10/20), Combat à Distance (8/18), Combat au Corps-à-Corps (12/20), Crochetage Serrures/Coffres (10/22), Conduite Automobile (5/15), Furtivité (8/18).

Taille : 1,70 m
Age : 31 ans
Points de célébrité : 40
Vitesse : 2
Classe dégâts à mains nues : A
Cap. Cours/Nage : 25 mn
Poids : 65 kg
Apparence : Normale
Points de survie : 4
Endurance : 28 heures
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Colt .45

Champs d'expérience : Football.
Faiblesses : Néant.
Idiosyncrasies : Néant.
Modificateurs d'interaction : Réaction (0), Persuasion (1), Séduction (1), Interrogation (1), Torture (0).

Background : Quand il était enfant, Jumbyjo rêvait d'être un grand footballeur; quand on est né dans la banlieue pauvre de Manchester, c'est un rêve courant. Il avait le talent et un surnom, mais il était beaucoup trop nerveux. Un coup de poing malheureux donné à un arbitre au cours d'un match âprement disputé a brisé sa carrière. Il rencontra ensuite le Colonel dans un bar, un soir alors qu'il plongeait lentement mais sûrement dans la délinquance. L'ancien militaire se prit d'affection pour le "petit" comme il l'appelle, qui était un peu comme un fils pour lui. Depuis, ils travaillent toujours ensemble. Jumbyjo n'est pas vraiment un criminel, c'est un paumé. Il est toutefois prêt à tout pour défendre le Colonel.

un petit tour à l'extérieur avant d'aller se coucher. Les recrues peuvent donc sans problème profiter de ce moment de liberté pour découvrir les installations qu'ils n'ont pas eu l'occasion de voir au cours de cette journée particulièrement chargée.

Petite visite pas guidée du camp

Les descriptions qui suivent doivent être distillées avec précaution, car il y a certaines choses que les recrues ne peuvent voir qu'en entrant dans un bâtiment ou en regardant par une fenêtre. N'hésitez pas à prévoir quelques petits "événements" qui permettront aux personnages d'apercevoir des détails intéressants (ex : portes qui s'ouvrent pour laisser passer un instructeur, etc.).

1/ Le pas de tir

2/ Le baraquement des gardes et des instructeurs (8 personnes en tout). C'est à cet endroit que sont entreposées toutes les armes et les munitions. La nuit, quatre gardes patrouillent, lentement et en suivant un parcours préétabli, dans l'enceinte du camp.

3, 3a, 3b/ Les baraquement des vacanciers. 10 lits, 3 douches, 5 lavabos et 3 WC dans chacun d'eux. Chaque personne dispose d'un lit (confortable) et d'une armoire en fer. Tous les trois jours, les employés d'une blanchisserie viennent chercher le linge à laver. Pour le reste, c'est aux clients de se débrouiller par leurs propres moyens.

4/Le baraquement de détente où se trouvent le réfectoire, la mini-cuisine, les télévisions, les jeux et les autres divertissements prévus pour la fin de journée.

5/Le baraquement du Colonel et de Jumbyjo. On peut également trouver un bureau dans cette maison de grand luxe. En fouillant à cet endroit, les recrues pourront éventuellement découvrir des avis bancaires révélant que NorthPoint reçoit des dépôts réguliers et conséquents en provenance de l'International Trusting Foundation, une banque américaine (s'ils enquêtent par la suite sur cette banque, ils pourront apprendre que cet établissement financier est soupçonné d'être de mèche avec le Tarot).

6/L'infirmerie tient lieu de "quartier" au docteur et abrite aussi un laboratoire particulièrement bien équipé. Cet endroit est protégé par toutes sortes de systèmes d'alarme qui ne peuvent être détectés et déconnectés qu'en réussissant des jets d'Electronique FD 3. Il y a également un ordinateur dont les fichiers sont également protégés (FD 3). Ceux-ci sont extrêmement abscons et seul un scientifique pourra y comprendre quelque chose (Sciences FD4). Il s'agit de résultats d'expériences passionnantes, révolutionnaires et terriblement dangereuses !

7/ A l'extérieur du camp, un parcours du combattant a été aménagé dans un champ.

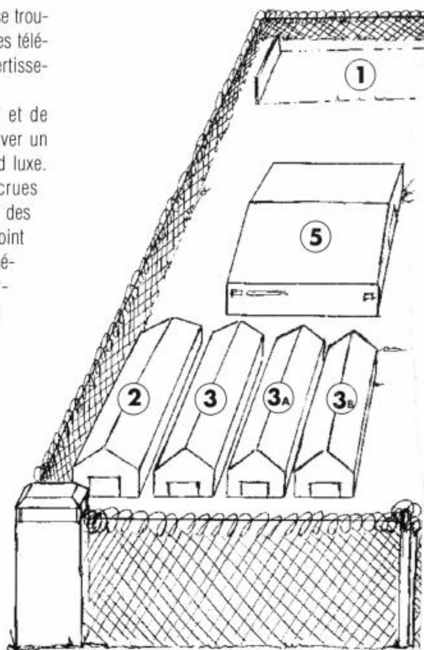
8, 8a, 8b/ Portes d'accès cadenassées.

Note : il y a toujours des voitures dans le camp et elles sont généralement garées comme indiqué sur le plan. La grille d'enceinte mesure 5 mètres de haut et elle est surmontée de barbelés de fort bonne qualité... et électrifiés. Les miradors sont rarement utilisés.

La première nuit

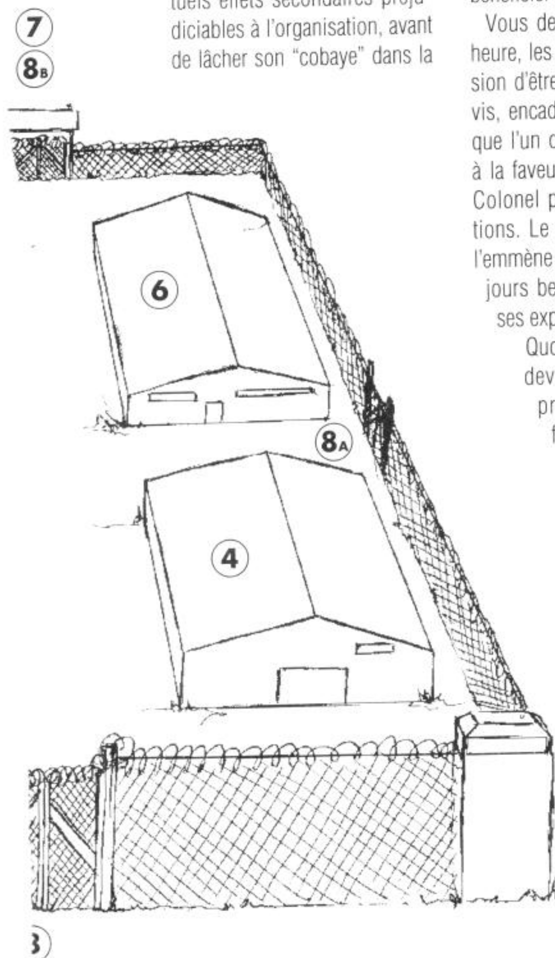
Qu'ils aient ou non profité de la soirée pour visiter le camp, les recrues, comme toutes les autres personnes présentes d'ailleurs, se sentent soudain envahies par une profonde lassitude. Le repas a été drogué et les personnages n'ont aucune possibilité de résister au sommeil. A peine ont-ils posé la tête sur l'oreiller qu'ils sombrent dans l'inconscience.

Au milieu de la nuit, ils vont être réveillés en sursaut par un bruit de fusillade et des hurlements qui se transforment rapidement en gros éclats de rire. Encore sous l'effet du sédatif (ils auront conscience d'avoir été



drogués en réussissant un jet de Sciences FD4), ils doivent faire l'effort de se lever afin de sortir et voir Humphrey Donnels, un uzi encore fumant à la main, qui devise avec trois gardes, Jumbyjo et le docteur. Ils peuvent alors apprendre que Donnels a été "enlevé" au cours de la nuit par des hommes masqués qui l'ont drogué. Qu'il s'est ensuite retrouvé attaché sur un fauteuil de dentiste dans une salle blanche et vide. Qu'il est alors parvenu à se libérer et à déjouer la vigilance des gardes. "C'était criant de vérité !" finit-il par dire. "Merci messieurs pour cette mise en scène, vous êtes de vrais professionnels. Quelle organisation !". Les autres vacanciers vont vite le considérer avec une certaine admiration trahissant leur envie d'être les prochaines victimes d'un coup monté de ce genre, puisqu'il semble bien que cela soit prévu au programme. Humphrey a toutefois l'œil étrangement vague et il émane de lui l'odeur caractéristique des salles de soins. Quand il se couche, il s'effondre littéralement. Si un personnage reste à son chevet durant la première heure de son sommeil, il pourra l'entendre prononcer quelques paroles apparemment incohérentes "...cheter des actions Petrolum... vendre Actradi... conseil... une OPA sur Forif".

Le docteur a préféré "programmer" tout de suite Donnels de façon à voir s'il ne risquait pas d'être sujet à d'éventuels effets secondaires préjudiciables à l'organisation, avant de lâcher son "cobaye" dans la nature. Il serait dommage de ne pas profiter de deux semaines de surveillance. De toute façon, le contrat signé par les vacanciers contient une clause qui dégage la responsabilité du camp en cas d'accident et il est dit à tous les paragraphes que les activités proposées sont dangereuses. Une balle perdue peut très bien ne pas l'être pour tout le monde... Les personnages devraient, à ce stade, réaliser qu'ils se sont fourrés dans un sacré guêpier.



La pression monte

Pensionnaires d'un camp tenu par des agents ennemis armés jusqu'aux dents, Nos agents se trouvent effectivement dans une situation dangereuse à l'extrême. Les journées qui suivent vont encore être consacrées à diverses activités physiques et à des cours théoriques variés. Tout le monde s'attend à être "enlevé" d'un moment à l'autre, mais aucun rapt ne semble être à l'ordre du jour. Les clients se font une raison et finissent même par en être satisfaits de cette absence de "surprise", les nuits étant déjà trop courtes à leur goût pour se remettre des efforts de la journée. Certains sont d'ailleurs convaincus que Donnels a payé un supplément pour avoir eu droit à ce traitement de faveur; et puis comme c'est une célébrité, il a dû bénéficier d'une attention particulière...

Vous devez veiller à ce que, d'heure en heure, les recrues aient l'étouffante impression d'être de plus en plus surveillés, suivis, encadrés. Vous pouvez même décider que l'un des personnages soit "escamoté" à la faveur de la nuit et conduit devant le Colonel pour répondre à quelques questions. Le docteur préconisera alors qu'on l'emmène dans son laboratoire, car il a toujours besoin de cobayes "jetables" pour ses expériences.

Quoi qu'il advienne, les personnages devront désobéir à leurs ordres et prendre l'initiative d'un coup de force. En effet, s'ils ne réagissent pas, les responsables du camp finiront par les percer à jour. Il ne sera alors pas difficile de leur régler discrètement leur compte...

Après avoir déterminé où ils peuvent espérer trouver des informations, nos agents doivent se lancer dans l'élaboration d'un plan d'attaque. En agissant suffisamment tôt ils peuvent espérer bénéficier de la surprise (rien ne les empêche de prendre le docteur en otage pour tenir le personnel du camp en respect).

Surtout, ne leur rendez pas la tâche trop facile !

Profitez des circonstances pour leur faire vivre une grande scène bondienne avec fusillade frénétique, explosions, emploi de points d'héroïsme pour la réussite d'action d'éclat, suspense intense, etc. Néanmoins, comme ils sont des "héros", s'ils agissent conformément à l'esprit des films — avec panache — arrangez-vous pour que les hommes du Tarot soient décidément de bien piètres tireurs. Il ne faut jamais contrecarrer une vocation ! ■

Les Personnages Non Joueurs

■ LE DOCTEUR WARLOVSKY

FOR : 8 DEX : 12 VOL : 1 PER : 9 INT : 10

Compétences (Niveau/Chance de Base) **:** Charisme (8/18), Combat à Distance (3/13), Electronique (10/20), Sciences (12/22), Séduction (8/17), Usages Locaux (9/18).

Taille : 1,80 m
Age : 35 ans
Points de célébrité : 60
Vitesse : 2
Classe de dégâts à mains nues : A
Cap. Cours/Nage : 25 mn
Poids : 70 kg
Apparence : Séduisante
Points de survie : 6
Endurance : 28 heures
Cap. Charge : 46-70 kg
Armes : Ce qui lui tombe sous la main,mais il n'aime pas cela;

Champs d'expérience : Biologie/Biochimie, Médecine/Physiologie.
Faiblesses : Néant.
Idiosyncrasies : Néant.
Modificateurs d'interaction : Réaction (0), Persuasion (0), Séduction (0), Interrogation (0), Torture (0).

Background : Ce scientifique exceptionnel ne travaille pas du "mauvais côté" pour l'argent, mais bien pour la science. Il n'a jamais pu trouver des fonds pour financer ses recherches sur le cerveau humain parce que la plupart des autorités scientifiques de son pays n'arrivent pas à prendre au sérieux un confrère qui leur parle d'hypnotisme. Un jour, le Tarot lui a proposé des crédits pour concrétiser ses projets. Il lui a alors suffi de faire taire ses scrupules pour disposer de tout l'équipement dont il avait besoin.

■ LES GARDES

FOR : 9 DEX : 9 VOL : 9 PER : 11 INT : 6

Compétences (Niveaux de Compétence) **:** Combat au corps-à-corps (4/13), Combat à Distance (2/12), Conduite Automobile (3,13), Sixième Sens (4/12).Les instructeurs ont les mêmes caractéristiques que les gardes, sauf en ce qui concerne leurs "spécialités" respectives : Combat à Distance (8/18), Combat au corps-à-corps (8/17) et Agilité (9/18).

Armes : Uzi, bien sûr !

La République Romaine

PAR FRÉDÉRIC BEY

La sortie de Res Publica Romana, version française du célèbre jeu "Republic of Rome", est l'occasion rêvée pour s'intéresser à un système politique qui, cinq siècles durant, a assuré à Rome son hégémonie sur le monde méditerranéen. Res Publica Romana qui tient à la fois du jeu de plateau (utilisation de cartes), du jeu de rôle (chaque joueur contrôle différents personnages) et du wargame stratégique (unités militaires et tables de résolution de conflits)permet de reconstituer dans les moindres détails les luttes entre les factions sénatoriales en quête du pouvoir. Mais, pour savourer pleinement cet univers, un petit rappel de l'histoire de la Rome républicaine n'est pas inutile...



La fondation

Simple ensemble de hameaux ruraux, puis petite bourgade sous influence Etrusque, Rome a d'abord connu la monarchie. Sept rois se sont succédé de -753 (date mythique de la fondation de la Ville), jusqu'à l'avènement de la République. Vers - 500, Rome, devenue un centre urbain consistant, inventa un nouveau système politique original connu sous le nom un peu trompeur de "République". La légende fixe à - 509 la date de naissance de celle-ci, probablement pour la faire coïncider avec l'inauguration du Temple de Jupiter Capitolin. A cette époque, la population romaine est divisée en gentes — groupes familiaux, au sens large — rassemblant tous ceux qui se rattachent à un ancêtre commun et leurs clients. Cet ancêtre donnait son nom ("gentilice", par exemple Junius ou Cornelius) à la gens (singulier) qui possède ses propres traditions et cultes. Les gentes influentes composent le patriciat (aristocratie), les clients de gentes disparues et les descendants d'étrangers, quant à eux, forment la plèbe (classe inférieure). Chaque gens est sous l'autorité d'un pater familias véritable "parrain" (au sens maffieux du terme) pour sa famille et ses clients.

Les institutions sont les héritières directes des réformes administratives engagées cinquante années auparavant par Servius Tullius, avant dernier roi de Rome. Le Sénat est le dépositaire sacré et la source permanente de toute autorité. Il regroupe les chefs des grandes gentes : les patres conscripti. Le Sénat s'occupe des affaires religieuses et des finances publiques. Il dirige également la politique extérieure de Rome et contrôle l'organisation de l'armée ainsi que les opérations militaires.

Les Comices — assemblées du peuple organisées selon un mode de scrutin censitaire — procèdent chaque année à l'élection des magistrats. Au premier rang de ceux-ci, les deux consuls (ce terme signifie "collègue" en latin), qui se partagent pour un an les pouvoirs de l'ancien roi. Viennent ensuite les préteurs chargés de faire respecter et d'appliquer le droit, les édiles qui s'occupent de l'administration municipale (police, voirie, jeux publics) et finalement les questeurs, secrétaires faisant fonction d'administrateurs des finances.

En -493 sont créés les tribuns de la plèbe, qui sont censés défendre les intérêts des plébéiens contre l'oppression du patriciat. Ils ont un droit de veto sur les délibérations et décisions des magistrats.

A partir de -435, un censeur — ancien consul — est élu une fois tous les cinq ans. Sa mission consiste à vérifier et à rectifier le classement censitaire des citoyens, ainsi qu'à établir la liste des membres de droit du Sénat (ceux dont la fortune est suffisante). En cas de crise grave, un dictateur jouissant des pleins pouvoirs peut être désigné pour une période six mois parmi les anciens consuls. Enfin, les provinces sont commandées à partir du IIIe siècle avant J.C., par des proconsuls ou des propréteurs issus du Sénat.

Les joies d'un système mixte

La République Romaine, comme ont pu le faire remarquer en leur temps Polybe et Cicéron — deux de ses fervents admirateurs —, est un système politique "mixte". C'est-à-dire qu'il cumule des aspects monarchiques (les consuls), aristocratiques (le Sénat et le système censitaire) et démocratiques (Comices et tribuns de la plèbe). Une telle organisation a de multiples avantages et son efficacité tient avant tout au fait qu'elle donne à chaque citoyen un rôle et une motivation. Mais en multipliant les précautions visant à éviter la suprématie d'un tyran, la République prête le flanc à d'innombrables conflits de prérogatives qui constituent un peu le "piquant" du système. Les grandes gentes se précipitent dans la course aux honneurs et tentent toujours de s'approprier les magistratures importantes. Patriciat et Plèbe se livrent en outre une lutte de tous les instants en ce qui concerne l'égalité des droits (en -366, Lucius Sextius sera le premier consul d'origine plébéienne). Ces rivalités et cette émulation au sein même de l'Etat romain permettront à ce régime de garder longtemps son dynamisme.

Res Publica Romana est un jeu d'autant plus passionnant qu'il permet de reconstituer cet "univers impitoyable" avec beaucoup de véracité et, ainsi, de se délecter des "joies" des intrigues qui étaient monnaies courantes à l'époque. Il couvre l'histoire de Rome de 264 à 43 avant J.C. Ces deux siècles peuvent être divisés en trois grandes périodes durant lesquelles les règles du jeu politique furent sensiblement différentes...

L'impérialisme républicain

Alors que pendant les trois premiers siècles de son existence, la République Romaine a eu énormément de mal à soumettre l'Italie, les choses vont aller beau-

coup plus vite par la suite. En un siècle, de - 264 à - 168, le Sénat et le Peuple Romain (SPQR selon la formule consacrée) conquièrent la majeure partie du bassin méditerranéen. En cinq guerres, deux contre Carthage, deux contre la Macédoine et une contre l'empire Séleucide (Asie mineure et Syrie), le tour est joué. Mais le danger a parfois failli être mortel pour la République, notamment lors du duel qui l'opposa à Hannibal entre 219 et 202 avant J.C

Au niveau du fonctionnement des institutions, cette période va avoir des répercussions notables. Les grandes "gentes" doivent serrer les coudes pour assurer la survie de Rome. La mobilisation de toutes les forces vives de la cité est un impératif et le pouvoir se retrouve naturellement partagé entre les plus méritants, sans autres considérations.

Le jeu Res Publica Romana a cela de particulier qu'il permet — comme Hannibal aurait pu le faire — de détruire Rome et d'éliminer tous les protagonistes. Pendant une partie, les joueurs jouent les uns contre les autres. De plus, comme ils sont tous romains, ils luttent également contre le mécanisme du jeu lui-même, et ils ont tout intérêt à être solidaires s'ils ne veulent pas payer le prix de leurs excès d'égoïsme. Tout est affaire de dosage ; la coopération entre factions rivales et la réalisation des ambitions individuelles doivent toujours être habilement conjuguées.

Pour conclure enfin sur cette première période, on peut remarquer qu'elle a permis l'émergence du premier grand homme clé de la République en la personne de Publius Cornelius Scipio Africanus (-235/183), plus connu sous le nom de Scipion l'Africain comme le vainqueur d'Hannibal. Ayant acquis un prestige inégalé jusqu'alors, il symbolise parfaitement la morgue des grandes familles romaines du temps. Bien que ses partisans l'aient ardemment souhaité, il n'aspira jamais à devenir un tyran ou un dictateur. S'il en avait sans aucun doute les moyens, il préféra jusqu'au bout rester fidèle aux lois de la République.

Les premières dissensions

Le territoire contrôlé par Rome est désormais immense, mais les richesses, comme le pouvoir, sont difficiles à partager. Après des siècles de solidarité relative, les grandes familles romaines vont commencer, durant toute la fin du second siècle avant J.C., à faire étalage de leurs dissensions. La "gens" Cornelius — la famille de Scipion — règne sur la république oligarchique vieille de déjà près de quatre siècles. Des tentatives de réforme commencent toutefois à apparaître. Les plus connues sont l'œuvre de deux frères, Tiberius et Caius Sempronius Gracchus ("les Gracques"). Tous deux tribuns de la plèbe — le premier en - 133, le second en -123/-121 — ils veulent donner de nouvelles bases à l'Etat romain afin de résoudre, entre autres, les problèmes agraires. Leurs actions quasi révolutionnaires vont se heurter à l'opposition des grandes familles sénatoriales. Ils seront les victimes de leurs entreprises qui finiront noyées dans le sang. Malgré leur martyr, un grande partie de leur œuvre législative leur survivra. Par la suite, leur exemple, décrié ou exalté, servira continuellement de référence dans le conflit opposant les factions rivales des populares (populistes) et des optimates (conservateurs), que Res Publica Romana fait apparaître. En plus des deux Gracques, un troisième homme clé va marquer la période, Publius Cornelius Scipio Aemilianus (Scipion Emilien), destructeur de Carthage en -146 et de Numance en -133, qui fut la figure emblématique de la Rome traditionnelle.

Le plus curieux est que tous trois étaient des petits-fils de Scipion l'Africain...

Les guerres civiles

Après s'être déchirées sur le forum pour le contrôle de la République, les grandes familles devenues de véritables partis vont, de -105 à -43, recourir aux armes et à la guerre civile afin de régler leurs comptes. Le premier pas dans ce sens est franchi par Gaius Marius (-157/-86) qui se fait élire consul, de manière irrégulière, cinq fois de suite. Associé aux populares, il va dominer le Sénat et réduire son influence. Mais après la dure révolte des alliés italiens de Rome, c'est une véritable guerre civile qui éclate et qui oppose les marianistes aux partisans de Lucius Cornelius Sylla (-138/-78), alliés des optimates. Vainqueur en -82, Sylla devient dictateur et assume seul les charges du pouvoirs jusqu'en -79, date à laquelle il se retire volontairement de la vie publique. En peu de temps, il réussit à remettre de l'ordre dans les institutions et procède à une sanglante épuration dirigée contre les populares. A peine trente ans plus tard, la guerre civile allait renaître de ses cendres sous l'impulsion de deux généraux qui se sont couverts de gloire au service de la République : Pompée le Grand, associé aux conservateurs, et



Jules César lié aux populares. Cette fois-ci la lutte sera totale, et la victoire finale de César débouchera sur une restauration de la monarchie, camouflée sous la forme d'un régime impérial. Le pouvoir personnel prendra définitivement le pas sur le Sénat et les magistrats traditionnels qui subsisteront malgré tout.

La République, au sein de laquelle les pouvoirs civils et militaires étaient confondus (un consul étant de droit chef de l'armée et un proconsul chef des légions stationnées dans sa province), va ainsi être son propre propre fossoyeur. Le soucis essentiel du régime républicain avait été, jusqu'alors, de diviser pouvoirs et légions entre les différents magistrats placés sous le contrôle de Sénat. Mais, après la diminution des périls extérieurs et l'échec des tentatives de réformes, les équilibres ont fini par se rompre. Certains consuls ou proconsuls, à la tête d'armées surpuissantes, se sont soudain mis à convoiter le pouvoir personnel aux dépens de Rome. Tous ces éléments sont pris en compte par les règles de Res Publica Romana. Et c'est pourquoi, dans ce jeu, il faut savoir utiliser aussi bien l'éloquence que les talents militaires si l'on veut gagner.

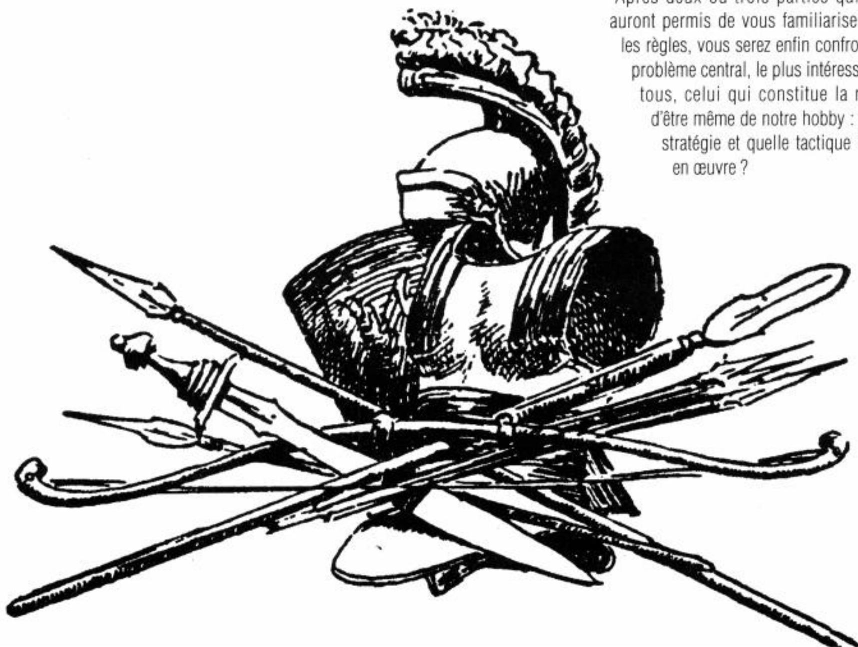
La République Romaine a produit des hommes aux talents multiples, dont César est peut-être le meilleur exemple. Général de génie, écrivain (ses livres sur ses campagnes en Gaule en sont le reflet), homme de science (il réforma le calendrier romain) et grand politique, il surpassa tous ses adversaires. Si pour triompher à Res Publica Romana il n'est pas nécessaire d'égaler les talents de cet homme d'exception, il est bon de le prendre comme modèle, tant la simulation/reconstitution des institutions romaines est remarquable. Consuls en herbes à vos toges.. ■



Conseils d'approche

PAR LAURENT HENNINGER

Combien de joueurs de rôle ont un jour essayé de s'initier aux wargames... et combien ont été rebutés par leur complexité et leur austérité apparentes ? Aujourd'hui encore, les jeux de simulation historique n'occupent pas en France la place qu'ils mériteraient, et c'est dommage. Nous avons donc fait appel à un "spécialiste", afin qu'il conseille à la lumière de sa longue expérience, tous ceux d'entre-vous qui n'ont pas encore touché à l'art de la guerre en chambre...



Vous venez d'acquérir votre premier wargame et vous êtes, peut-être, un peu surpris par le contenu de la boîte par rapport aux jeux que vous avez l'habitude de pratiquer : pions minuscules recouverts de symboles abscons, règles et carte d'apparence complexe... Premier point : ne pas vous décourager ! Les wargames sont des jeux certes plus élaborés que le traditionnel Monopoly, mais pas plus que les échecs ou le Bridge. En bref, ce sont des jeux qui nécessitent un minimum de temps et d'investissement personnel.

L'effort intellectuel requis pour les pratiquer est à la portée de chacun, à condition de commencer par un jeu spécialement conçu pour "se faire les dents" tel que Grands Stratèges, par exemple.

Comment lire les règles

Commencez par étudier soigneusement les pions, la carte et l'agencement général du fascicule de règles, en étalant le tout sur une table. Introduction, description du matériel et séquence de jeu sont à consulter en premier. Lisez ensuite une première fois la règle de bout en bout, sans vous arrêter sur les points que vous ne comprenez pas. Procédez après cela à une seconde lecture, un peu plus lente et attentive que la précédente. A la troisième lecture, prenez des notes et tentez de résumer les points principaux des règles, afin d'en faire une synthèse.

Les premières parties

L'idéal serait de jouer une première partie avec un ami initié, patient et pédagogue. Vous pouvez aussi adhérer à un club, mais tout le monde n'a pas cette possibilité.

Après deux ou trois parties qui vous auront permis de vous familiariser avec les règles, vous serez enfin confronté au problème central, le plus intéressant de tous, celui qui constitue la raison d'être même de notre hobby : quelle stratégie et quelle tactique mettre en œuvre ?

Tenter d'apporter une réponse à cette question dans un article aussi bref est une gageure ! Je me contenterai par conséquent de vous livrer ici un certain nombre de conseils d'ordre général, plus destinés à vous expliquer quels sont les grands traits de la pensée stratégique — et donc les dispositions d'esprit — des vrais stratèges, que des "trucs" tactiques et pratiques trop nombreux pour être exposés de façon succincte. En outre, des conseils trop concrets ne peuvent concerner qu'un nombre restreint de wargames : ils varient en effet avec chaque jeu !

De la réflexion naît l'action

Tout d'abord, ne foncez pas tête baissée, sans réfléchir, en cherchant à faire le plus de dégâts possibles dans les rangs de l'adversaire. Prenez votre temps. Une partie de wargame se prépare avec soin et méthode. Au besoin, prenez des notes. A mon sens, on doit passer presque autant de temps à "réfléchir" au préalable, qu'à jouer. Faites quelques parties en solitaire. Elles vous permettront de tester les options qui s'offrent à vous et au camp adverse. Lisez des ouvrages sur le contexte historique du jeu, voire sur la bataille elle-même, telle qu'elle s'est déroulée dans la réalité, afin d'y puiser de l'inspiration et de vous livrer à des comparaisons.

Plan, stratégie et tactiques

Il va vous falloir bâtir un plan et élaborer une stratégie globale, ainsi que des tactiques permettant de les mettre en œuvre. La première chose qu'il convient d'étudier est le scénario choisi pour la partie. Quels sont les objectifs que doivent atteindre les deux partenaires ? Etudiez ensuite le terrain, et n'oubliez pas de prendre en considération le temps (c'est à dire le nombre de tours) qui vous est imparti pour atteindre les objectifs fixés par le scénario.

Enfin, analysez longuement les forces en présence, les vôtres comme celles de l'adversaire. Pour cela, définissez honnêtement et objectivement quels sont les points forts de votre armée, puis ses points faibles. Faites la même chose avec l'armée ennemie. Exemple : mon artillerie est puissante, mais ma cavalerie est faible; l'infanterie ennemie est bonne et nombreuse, mais son artillerie manque de mobilité; etc.

Forces et faiblesses

Livrez-vous maintenant à une étude plus délicate : déterminez les "forces de vos faiblesses" et les "faiblesses de vos forces" et, bien sûr, faites la même chose pour l'armée adverse.

Exemple : l'infanterie lourde ennemie est excellente dans les attaques frontales; elle a donc tendance à foncer droit devant elle et à se laisser emporter par son élan; de

plus, la protection de ses flancs et de ses arrières est mauvaise... La stratégie que vous adopterez découlera logiquement de cela : il faut "faire de l'aïkido", c'est à dire utiliser à son propre profit les forces de l'adversaire, et exploiter ses faiblesses. Vous devrez donc faire en sorte de résister le moins possible sur voire front, quitte à reculer légèrement afin que votre adversaire tombe dans le panneau et pousse vers l'avant. Une fois qu'il sera assez avancé au sein de votre dispositif, vous ferez monter sur ses flancs et ses arrières le reste des forces que vous aurez gardées en réserve. Son armée sera alors totalement encerclée, ne pourra plus manœuvrer et présentera, impuissante, ses points faibles à vos troupes fraîches... Ceux qui connaissent le déroulement de la bataille de Cannes, qui vit la défaite des puissantes légions romaines face aux Carthaginois d'Hannibal, auront reconnu cet exemple !

L'adversaire

Gardez toujours présent à l'esprit le fait que l'ennemi est le centre du problème : c'est lui qu'il vous faudra vaincre. Vous ne jouez pas tout seul ! La stratégie n'est pas à confondre avec l'optimisation des moyens. Un problème stratégique n'est pas un problème d'arithmétique ou d'engineering. Un ingénieur chargé de construire un pont sur une rivière devra prendre en compte la force du courant, la résistance des matériaux, le budget, le temps et la main d'œuvre dont il dispose, etc., et il lui faudra alors faire pour le mieux en fonction de tous ces paramètres. Quoiqu'il en soit, il n'aura pas affaire à un adversaire dont le but est précisément de lui empêcher d'atteindre son objectif ! Avec la stratégie militaire, au contraire, vous devez non seulement optimiser tous les problèmes "techniques" qui se posent à vous - comme un ingénieur -, vous êtes aussi obligé de lutter contre un autre être humain qui va utiliser sa matière grise pour vous faire perdre... Dans une partie de wargame, deux volontés s'affrontent, alors que l'ingénieur, lui, doit se contenter de gérer. Il vous faudra, par conséquent, chercher à comprendre la psychologie de votre adversaire, ainsi que son style stratégique. Car un stratège possède un style personnel, tout comme un artiste ou un grand sportif ! Essayez de vous mettre à sa place. Votre but doit être de l'empêcher de mettre en œuvre sa propre stratégie, de l'empêcher d'agir, de le désorienter, de le "ligoter" - ne serait-ce que psychologiquement - tandis que vous conserverez suffisamment d'initiative et de liberté d'action pour faire de lui ce que vous voudrez. Un vrai stratège impose toujours sa volonté.

Principes de victoire

Pendant la partie, gardez à l'esprit les principes suivants :

- Soyez souple; un plan n'est jamais parfait et doit donc être suffisamment flexible pour pouvoir être modifié en fonction de l'évolution des choses.
- N'oubliez pas que toute stratégie peut être la meilleure dans une situation... et la plus mauvaise dans une autre. Il n'existe pas UNE stratégie, mais DES stratégies !
- Ne jetez pas d'un seul coup toutes vos forces dans la bataille, conservez-en quelques-unes en réserve pour parer à l'imprévu.
- Soyez mobile et rapide. Concentrez vos forces.
- Restez simple; les plans trop complexes sont la plupart du temps inefficaces.
- Sachez penser à long terme et prévoir le plus grand nombre d'éventualités, y compris les moins probables et les moins favorables pour vous.
- Ne perdez pas votre temps en actions inutiles alors que vous cherchez à atteindre vos objectifs. Chaque action doit être entreprise dans le but d'en préparer une autre.

Facteurs de défaite

De même que vous devez connaître les principes essentiels qui permettent de gagner, apprenez par cœur les huit facteurs-clés de la défaite afin de les éviter :

1) Sous-estimation et mépris de l'ennemi.
2) Ignorance du terrain.
3) Mépris ou ignorance du renseignement.
4) Confiance aveugle dans votre chance, les conditions météo ou les facteurs aléatoires (lorsqu'ils sont inclus dans la règle).
5) Incapacité à décider rapidement.
6) Goût prononcé pour l'attaque frontale, sans jamais chercher à éviter les points forts de l'ennemi.
7) Refus d'adapter les plans aux circonstances.
8) Perte de l'initiative ou du rythme.

La défaite est toujours la conséquence, soit de l'accumulation d'un trop grand nombre de ces facteurs, soit d'une accumulation supérieure à celle de l'adversaire.

Ultimes conseils

Lisez et relisez cet article. Méditez-le. Etudiez et approfondissez vos connaissances par la lecture d'ouvrages d'histoire militaire et de stratégie. Accumulez de l'expérience par la pratique. Analysez vos erreurs et tirez-en des leçons utiles.

Le wargame est un hobby exigeant, mais il est également PASSIONNANT. Il fait en outre partie de ces rares divertissements qui, tout en étant agréables, sont de formidables moyens d'accroître sa vivacité d'esprit et sa culture ! En cela, le wargame est certainement même supérieur aux échecs et au gô. Il fera de vous un véritable historien, ainsi qu'un expert en questions stratégiques et militaires. Plus vous avancerez dans la pratique et la maîtrise des wargames, plus vous aimerez cela. Vous pourrez de moins en moins vous en passer. Je suis prêt à prendre les paris ! ■

Bibliographie

Quels livres faut-il lire pour se constituer une culture stratégique ? Là encore, la réponse est rien moins qu'évidente, car le sujet est aussi vaste que complexe; et si les ouvrages abondent, ils ne sont pas tous abordables...

Les ouvrages "théoriques" :

Ces livres sont souvent assez ardus et leur lecture exigera de vous sérieux, concentration, attention et parfois... relectures multiples !

Selon moi, les quatre bouquins que tout wargameur et amateur de stratégie militaire se doit de posséder dans sa bibliothèque sont :

- L'Art de la Guerre du philosophe chinois Sun Tzu. Ce dernier, qui vivait au Vème siècle avant J.C., a condensé dans son ouvrage l'essentiel de la pensée stratégique. On n'a jamais fait mieux depuis. Le texte est très court et simple en apparence, mais la première lecture s'avère généralement insuffisante. Plus on lit et relit ce texte génial, plus on en découvre ses richesses infinies. (Editions Economica)
- Les 36 Stratagèmes, Traité secret de stratégie Chinoise est un recueil de ruses et de conseils pratiques que les membres des sociétés secrètes chinoises devaient apprendre par cœur. Il n'est pas difficile d'en faire de même ; cela s'avérera d'ailleurs très profitable... (Jean-Claude Lattès)
- Introduction à la Stratégie a été écrit par l'un des meilleurs théoriciens Français du XXème siècle, le général André Beaufre, qui fut l'un des fondateurs de la doctrine nucléaire Française. (Editions Economica)
- Anthologie mondiale de la Stratégie, il s'agit d'un recueil de textes du monde entier et de toutes les époques, du Japon des samouraïs à la Rome antique, en passant par l'Inde, les théoriciens Allemands de la Seconde Guerre mondiale, l'époque Napoléonienne, etc. Indispensable ! (Robert Laffont, collection "Bouquins")
- De la Guerre du Prussien Karl von Clausewitz est sans doute l'un des meilleurs livres de stratégie de tous les temps. Tout le monde se doit de le lire un jour ou l'autre. Malheureusement, cet ouvrage est très gros, très long et très, très difficile... Quelques années de pratique du wargame, de nombreuses autres lectures préalables, ainsi que de la patience et du temps sont nécessaires pour l'aborder. A ne pas mettre entre toutes les mains. (Editions de Minuit ou éditions Gérard Lebovici)

Les ouvrages "historiques" :

Là, impossible de faire un choix ; ce sera à vous de le faire. Avant de vous lancer dans la pratique d'un wargame, cherchez donc à lire des livres consacrés au thème du jeu que vous pratiquez. Cela vous permettra de mieux comprendre les problèmes stratégiques et tactiques qui se posaient aux généraux qui durent livrer la "vraie" bataille. Vous serez ainsi mieux "dans le bain" au moment d'aborder la partie. En outre, vous y puiserez de l'inspiration, en comprenant les erreurs commises dans la réalité et en veillant donc à ne pas les répéter.

En attendant, bonnes lectures ! Un bon wargameur est aussi forcément un "rat de bibliothèques et de librairies".

Règles optionnelles : Spécial surfaces !

PAR G.E. RANNE

Soit, l'Astrogranit® est une surface dont les qualités sont indéniables, mais de nombreuses équipes pratiquent ce joyeux divertissement qu'est Blood Bowl sur... un peu n'importe quoi, en fait. Le pire défaut de l'Astrogranit® étant son prix, les équipes les moins riches doivent se contenter de jouer sur des surfaces maison. Et si l'on reste dans le domaine de la décence lorsqu'il s'agit de gazon (après tout, la première édition de Blood Bowl se jouait sur cette surface), que penser de la banquise, de la terre battue, du sable ou des surfaces synthétiques expérimentales ?...

Le dur métier de réparateur d'Astrogranit®

— Ne croyez pas tout ce qu'on raconte sur l'Astrogranit®: "solide", "inusable", "surface miracle" ! Tu parles !... et je sais de quoi je parle ! C'est moi qui suis chargé de réparer — on parle de patcher dans ce cas — le terrain des Reikland Reavers après les matchs. J'en ai vu des vertes et des encore moins mûres sur ce f..... terrain !

Parlons d'abord de la solidité, si vous le voulez bien. Pensez-vous vraiment qu'un revêtement, aussi miraculeux soit-il, puisse résister au choc consécutif à la chute d'un Ogre fauché en pleine course ? Combien de fois ai-je dû rapiécer le terrain à cause de ça ? Et la manœuvre n'est pas évidente ! Car tout serait tellement simple s'il était possible de réparer l'Astrogranit® après coup, après la fin du match. Mais non. Il faut "patcher" la surface dans les cinq minutes qui suivent le choc, ce qui m'oblige souvent à pénétrer sur la surface de jeu avec tout mon matériel au milieu de tous ces cinglés ! J'ai beau installer mes panneaux de signalisation, les joueurs ne me voient pas, ils sont trop occupés ! Il faut que je gâche mon mortier, que je remplisse la faille créée par le choc — ce qui prend souvent cinq bonnes minutes — tout en évitant des fous meurtriers qui courent en tous sens. Il m'arrive même de récupérer un ballon perdu par l'une ou l'autre équipe... Dans ce cas, un véritable cauchemar commence alors pour moi. Tous les joueurs me prennent comme cible et comme ils veulent absolument récupérer le ballon, je n'ai donc qu'une seule solution : JE M'EN DEBARASSE AU PLUS VITE !

Et je me remets aussitôt au travail, car un Astrogranit® abîmé peut gêner le bon déroulement d'un match ! Et si seulement nous étions plusieurs à faire ce difficile travail, mais non. Je suis seul... terriblement seul.

Quelques explications pratiques

La chute d'un Enorme Monstre ou d'une Machine de Destruction sur le terrain peut causer des dommages irréversibles à l'Astrogranit® et ainsi en modifier l'intégrité. A chaque fois qu'un tel joueur ou matériel est Tacklé ou Blocké avec succès et se fait étendre (ou l'équivalent pour un Rouleaucrabouilleur), notez la case du terrain correspondant au point d'impact. Une figurine neutre, un arbitre ou une Pom Pom Girl représentera avantageusement le réparateur (surtout s'il s'agit d'une Pom Pom Girl !). Celui-ci, partant de l'une des entrées des joueurs sur le terrain, a cinq minutes pour se rendre jusqu'à la case où s'est produit le choc. Durant cette période, il est contrôlé par l'un des deux joueurs, au choix (mais chacun de ses déplacements doivent recevoir l'aval des deux joueurs avant d'être autorisé). Le réparateur ne peut pas Sprinter et il est considéré comme neutre au niveau offensif : il ne peut attaquer un autre joueur, mais les attaques contre lui sont résolues normalement en utilisant ses caractéristiques. Une fois parvenu sur la case dont il doit s'occuper, le réparateur doit y demeurer cinq minutes pour remettre le terrain en état.

Si le réparateur ne peut pas accomplir sa mission, s'il est empêché d'atteindre la case, ou s'il se fait blesser durant la réparation, la case devra être considérée comme un "piège" — une simple oubliette, en l'occurrence — pour le reste du match, mais avec certaines limitations : tout joueur, même un Enorme Monstre qui pénétrera dans cette case trébuchera automatiquement et se fera "étendre". Ce n'est donc pas une oubliette profonde. Notons simplement qu'un Enorme Monstre qui trébuche sur la case se fera étendre sur une des cases adjacentes, créant ainsi une deuxième faille dans l'Astrogranit®, qui devra être réparée au plus vite.

Il est tout à fait possible que le ballon atterrisse, au cours du match, dans une case où se trouve un réparateur. On considère alors que celui-ci le ramasse machinalement, avant de se redresser, de prendre un air ahuri en regardant autour de lui et... de hurler de terreur ! Effectuez un jet de 2D6. Sur un résultat de 2 à 6, le réparateur lancera le ballon. Sur un résultat de 8 à 12, il se mettra à courir comme un dératé en conservant le ballon. Sur un résultat de 7, le réparateur sera tellement abasourdi, qu'il ne fera rien du tout, il restera donc où il se trouve sans même remuer ne serait-ce qu'un orteil...

Lancer du ballon

Le réparateur est le seul joueur capable de lancer le ballon n'importe où et, surtout, n'importe comment ! (Rappelons aux joueurs de la première édition de Blood Bowl, que la seconde édition est non seulement sortie depuis maintenant un an, mais qu'elle interdit les lancers de ballon qui ne sont pas ciblés.) Lancez 1D8 et consultez le gabarit de dispersion afin de déterminer la direction dans laquelle s'envolera le ballon.

Lancez ensuite 2D6. Le résultat de ce jet indiquera la distance que parcourra le ballon. Appliquez alors toutes les règles habituelles de sortie de terrain, s'il y a lieu.

Course du réparateur

Au cours de cette phase, le réparateur se déplace comme suit : pour chacun de ses points de mouvement, lancez le D8 et appliquez le résultat indiqué par le gabarit de dispersion. Oui, vous avez bien lu, les déplacements du réparateur ont de grandes chances d'être un petit peu désordonnés...

On peut même parier qu'il ne parcourra pas une bien grande distance avant de se prendre un joueur en plein face...

Caractéristiques du réparateur

MA	SP	FO	AG	LA	CL	AR
4	0	3	5	0	0	8

Le réparateur, après toutes ces années passées sur le terrain, pratique l'Esquive automatiquement. Pour les Coachs qui ne se sont pas encore procurés le supplément de Blood Bowl (honte à eux, ils seront déclassés !), voici un petit résumé de la règle d'esquive directement appliquée au cas qui nous intéresse... Comparez l'AG de l'attaquant à l'AG du réparateur pour déterminer le modificateur à appliquer au jet de dé. Si l'attaquant a une AG plus élevée, ajoutez la différence entre les deux caractéristiques au jet de dé. Si le réparateur a une AG plus élevée, soustrayez la différence entre les deux AG au jet de dé. Dans le cas d'une Charge, retirez 1 au jet de dé en sus des autres modificateurs. Dans le cas d'un Regroupement, comparez la somme des AG des attaquants à l'AG du réparateur. Il suffit ensuite de résoudre l'esquive sur la table suivante :

Table d'esquive

2D6	Résultat
7 ou moins	Le réparateur esquive l'attaque.
8-11	Le réparateur se fait étendre.
12 ou plus	Le réparateur est assommé.

Les brouteurs de Gazon

La parole est à M. Chambra, président du comité de réhabilitation de la pelouse pour les matchs de Blood Bowl :

— Il est évident que la pelouse offre de très nets avantages par rapport à l'Astrogranit®, le moindre étant l'investissement réduit que nécessite son installation. Bien sûr, les mauvais esprits s'empresseront de déclarer qu'une pelouse humide est pour les joueurs moins praticable qu'un terrain en Astrogranit®, mais je leur rétorquerai aussi sec qu'elle est aussi — sèche ou trempée — beaucoup moins dangereuse ! Aussi vrai que je m'appelle Chambra, tant que je serai vivant, il n'est pas question que je joue sur autre chose que de la pelouse amoureusement entretenue par des jardiniers expérimentés !

Jouer un match de Blood Bowl sur du gazon présente des avantages, mais aussi quelques inconvénients non négligeables.

Commençons par les bonnes choses :

L'élasticité de la pelouse aidant, les joueurs qui se font étendre ont moins de chances de se blesser qu'avec l'Astrogranit®. En conséquence, les joueurs qui exécute un jet d'Armure peuvent rajouter 1 à leur Armure. Voilà pour les bonnes nouvelles.

Passons aux mauvaises :

Crampons ou pas, la pelouse est une surface extrêmement glissante, et cela vaut pour tous les joueurs.

1. Les Poussées : sur du gazon, il est beaucoup plus facile de pousser un joueur que sur un bon Astrogranit®. Un joueur qui effectue une poussée bénéficie donc d'un bonus de +1 à son jet de dés.

2. Le Sprint : combien de joueurs ont fini leur course le nez, les dents et le reste dans le gazon pour avoir voulu courir trop vite sur un terrain glissant ?! Les joueurs qui se déplacent en Sprint doivent lancer 1D6 pour chaque case de déplacement. Sur un résultat de 1, ils glisseront, chuteront et... brouteront le gazon. Ils ne subiront aucun dommage supplémentaire et ne seront pas tenus de faire un jet d'Armure. Ils seront étendus. Point.

3. Les Esquives : avez-vous essayé d'éviter un bulldozer sur du gazon ? Pour toute esquive, que ce soit une esquive de Tackle ou une utilisation de la compétence Esquive, l'AG du joueur doit être réduite de 1.

Importance de la météorologie : ces petits désagréments, déjà non négligeables avec une pelouse sèche, s'aggravent encore lors des averses. Une surface d'herbe humide est souvent plus glissante qu'une banquise quand on ne dispose pas d'équipements adéquats. En début de match, reportez-vous à la superbe Table de Météorologie du Supplément de Blood Bowl ou lancez 2D6. Sur un résultat de 4, il pleuvra des cordes, le terrain sera complètement détrempé et toutes les caractéristiques FO, LA et CL des joueurs devront être réduites de 1. Avant chaque jet de dés relatif aux actions sus-citées, lancez 1D6. Sur un résultat de 1, les modificateurs dus à la pelouse (en 1, 2, 3) seront doublés (c.a.d. bonus ou malus de 2 au lieu de 1). Après chaque Touchdown, lancez 1D6. Sur un résultat de 1 à 3, la douche continuera (ou recommencera si elle s'était arrêtée entre-temps). Sur un résultat de 4 à 6, la pluie s'arrêtera.

Subtilisation du ballon par temps de pluie : le ballon, rendu glissant par la pluie, est beaucoup plus facile à arracher des mains d'un adversaire. Il est par contre plus difficile de le rattraper lors d'un lancer et les maladresses sont beaucoup plus nombreuses. Lors d'une subtilisation, le joueur qui tentera d'arracher le ballon bénéficiera d'un bonus de +1 au résultat final. Les joueurs tentant de rattraper une passe ou d'en intercepter une — à l'exception des Receveurs — devront soustraire 1 à leur jet de dé.

Holiday on Ice !!!

— Ouiiiii !!! C'est merveilleux !!! Angus McBoutir vient de récupérer le ballon et il court maintenant vers la zone d'En But adverse ! Les joueurs des Darkside Cowboys, la Dream Team du Reik, sont littéralement verts de rage ! Oui ! Formidable, Angus y est presque ! Et il... Ah... il glisse... et... non... il a lâché le ballon avant de tomber de la banquise... rien n'est perdu ! Ah, si... lui...

Jouer sur une banquise est l'un des plus grands plaisirs que peut vous réserver Blood Bowl. Cette surface est sans équivalent dans l'Ancien Monde. D'une dureté comparable à l'Astrogranit®, la glace utilisée offre certaines particularités qui ajoutent un certain piment. Un peu comme... je sais pas moi... la fraîcheur d'un truc froid...

On peut raisonnablement considérer que toutes les équipes qui joueront sur un terrain glacé seront équipés de crampons spéciaux. Malgré tout, certains modificateurs seront à prendre en compte.



1. Les Poussées : sur la banquise, il est beaucoup plus facile de pousser un joueur que sur un terrain en bon Astrogranit®. Un joueur qui effectue une poussée bénéficiera donc d'un bonus de +1 à son jet de dés.

2. Le Sprint : combien de joueurs se sont brisés les dents sur la glace pour avoir voulu courir trop vite sur un terrain glissant ?! Les joueurs qui se déplacent en Sprint doivent lancer 1D6 pour chaque case de déplacement. Sur un résultat de 1, il glisseront, chuteront et

se ramasseront lamentablement sur le verglas. Ils devront alors faire un jet d'Armure, afin d'éviter une éventuelle blessure.

3. Les Esquives : avez-vous déjà essayé d'éviter un bulldozer quand vous êtes chaussé de patins à glace ? Pour toute esquive, qu'il s'agisse d'une esquive de Tackle ou de l'utilisation de la compétence Esquive, l'AG du joueur concerné doit être réduite de 1.

Privé de désert...

— C'est fabuleux ! Le Rouleaucrabouilleur s'enlise dans les sables de ce terrain maudit. Et la tempête de sable qui s'annonce n'arrangera certainement rien. Comment les joueurs des Giants vont-ils donc se sortir de ce mauvais pas ? Surtout que les plus petits d'entre eux sont déjà ensevelis sous le sable...

Quoi de plus affolant pour les sens, que de jouer sur une dune ? Jouer en bordure de plage, au milieu des clubs kimey, des volleyeurs et des surfeurs bronzés et halés !

Ah, si seulement la Californie avait un équivalent dans l'Ancien Monde ! Il n'y a malheureusement rien de comparable aux plantureuses californiennes sur les terrains de Blood Bowl... à part, peut-être, certaines Pom Pom Elfes Noires. Par contre, certaines régions désertiques offrent des surfaces de jeu pleines de rebondissements, enfin, quoique...

Ajustements importants

Les joueurs se déplacent très difficilement sur le sable. Leur caractéristiques de MA et de SP doivent donc automatiquement être réduites de 1.

Lorsqu'un joueur désire utiliser une Machine de Destruction, il doit à chaque début de Mouvement jeter 1D6. Sur un résultat de 1, la machine s'enlisera ou le sable en empêchera le fonctionnement. Il faudra alors attendre jusqu'à la fin du tour pour qu'elle veuille bien rouler ou fonctionner. Au tour suivant, le joueur devra à nouveau lancer 1D6.

Le ballon ayant tendance à ne pas rebondir sur le sable, il rebondira d'une case en moins sur un résultat Manqué ou Imprécis lorsqu'on utilisera les Tables de Lancers ou de Coups de Pieds.

Il convient également d'utiliser une table de Météorologie quelque peu modifiée. A chaque tour de jeu, lancez 2D6. Sur un résultat de 7 à 12, un vent violent se lèvera ou continuera de faire rage. Les Lancers et les Coups de Pieds subiront dans ce cas une pénalité de -1.

Les tempêtes de sable ont encore d'autres inconvénients. Le sable s'amoncellera sur le terrain et si la tempête dure un peu trop de temps, les joueurs disparaîtront — au propre comme au figuré. Les premiers touchés seront les Snotlings. Au bout de 3 tours consécutifs passés sur le terrain lors d'une tempête de sable... zou, c'en sera fini pour eux. Il suffira de quatre tours successifs aux Halflings et aux Goblins pour qu'ils soient ensevelis. Au bout de six tours, ce sera au tour des Orcs, des Nains et des Skavens d'être avalés par le sable. Si, par malheur, la tempête dure plus de 8 tours consécutifs, les Humains, Elfes, Elfes Noirs, Squelettes, Momies encore présents seront à leur tour touchés. Et si (horreur !), elle dure plus de 11 tours, les Treemen et les Enormes Monstres seront également ensevelis. A ce stade, il y aura beaucoup de chances pour que la partie soit, un peu, interrompue. Lors des tempêtes de sable, il faudra absolument noter quels joueurs sont encore "opérationnels". Pour cela, un bout de papier et un crayon pourront vous être utiles.

La création de surfaces hybrides
Tu vas les manger tes nouilles ?

Il est relativement facile de créer une surface hybride ; il suffit d'en avoir l'idée. On peut légitimement penser que les joueurs de Blood Bowl refuseront de disputer une rencontre dans une arène remplie de spaghettis à la sauce bolognaise. Mais en les payant suffisamment, qui sait ?...

Le seul conseil que l'on puisse donner est le suivant : les points de règles optionnels que vous imaginerez ne doivent pas entrer en contradiction les uns avec les autres. Il est ainsi impensable d'accorder un bonus pour terrain glacé et un malus pour terrain ensablé.

Pour mieux comprendre comment procéder, créons donc un stade rempli de délicieux spaghettis à la sauce tomate en imaginant quelle influence cette surface peut avoir sur le jeu...

— Les joueurs auront du mal à se déplacer sur des pâtes écrasées : les caractéristiques de MA et de SP des joueurs devront automatiquement être réduites de 1.

— Couvert de sauce tomate, le ballon glissera plus qu'à l'habitude : lors d'une subtilisation, le joueur qui tentera d'arracher le ballon bénéficiera d'un bonus de +1 au résultat final. Les joueurs tentant de rattraper une passe ou d'en intercepter une, à l'exception des Receveurs, devront soustraire 1 à leur jet de dé.

— Le ballon rebondira vraiment mal sur les spaghettis : réduisez de deux cases les résultats des Tables de Lancers ou de Coups de Pieds en cas de Manqué ou d'Imprécis.

— Les Machines de Destruction seront handicapées par les monceaux de pâtes et de boulettes de viande : lorsqu'un joueur désirera utiliser une Machine de Destruction, il devra, à chaque début de Mouvement, jeter un D6. Sur un résultat de 1, la machine s'enlisera dans les spaghettis. Il faudra attendre la fin du tour pour qu'elle roule à nouveau. Au tour suivant, le joueur devra à nouveau lancer 1D6.

A vous le plaisir d'inventer les règles concernant l'étouffement dans la sauce bolognaise...

Un bel exemple de surface hybride : La Forge de Sigmar !

Le stade des Asgard Ravens, comme tous les stades des équipes Nordiques, a été édifié sur une banquise. Celui-ci a toutefois l'intéressante particularité d'être situé dans une zone hautement volcanique : la Forge de Sigmar. Les coulées de lave sont fréquentes et les contacts entre le feu souterrain et la glace produisent des effets plutôt explosifs.

Sans entrer dans les détails de la tectonique des plaques, soyez assurés que le chaos engendré par les joueurs peut influencer la topographie du terrain de jeu. Ainsi, chaque match voit son lot de joueurs maladroits qui chutent dans des crevasses qui se forment au fur et à mesure du déroulement de la rencontre... les plus malchanceux ayant droit à un bain de lave brûlante. La glace ayant plus d'une fois retenu prisonniers des joueurs et leur équipement, un véritable supermarché s'est peu à peu constitué dans les strates glaciaires. Il suffit alors d'un rien — en l'occurrence d'un bon jet de dés — pour qu'un joueur chanceux trébuche sur un puissant objet magique. On murmure même que des créatures monstrueuses sont enchâssées dans la banquise...

Pour en savoir plus sur les Forges et découvrir ce superbe terrain "clé en main" reportez-vous donc au numéro 70 de Casus Belli, vous ne le regretterez pas. ■

Le saviez-vous ?

Ewin Rosier-Fleuri était promis à un brillant avenir au sein de la NAF. Jeune Demi-Elfe des plaines de l'Ouest, il fut sélectionné par les Elfeim Eagles dès sa sortie de l'université. Ses premiers matchs en tant que Blitzer furent de véritables festivals de passes et de réceptions en tous genres, et les commentateurs unanimes déclarèrent ne jamais avoir vu cela de leur vie. Les coachs de toutes les équipes adverses lui offrirent rapidement des ponts d'or afin de l'avoir avec eux pour la saison suivante. Il faut en effet savoir que lors de sa première saison exceptionnelle, il marqua la moyenne de 21 points par match, un record jamais égalé à ce jour ! Et puis, il est mort. Comme ça. Bêtement.

Scénarios, aides de jeux, synopsis de campagnes, accessoires, variantes, conseils et explications, *Le Supplément Descartes* vous propose tout ce qu'un joueur passionné peut attendre.

Dans ce troisième volume, vous trouverez :

- **La danse de l'homme mort.** Un grand scénario extrait de la cinquième édition américaine de *L'Appel de Cthulhu*. Découvrez l'univers glauque des clubs de jazz à l'époque de la Prohibition, en compagnie d'un trompettiste doué de pouvoirs extraordinaires...

- **Un petit coin d'enfer vert.** La Guyanne des années vingt est un cadre rêvé pour des aventures horrifiques, comme le démontre cette aide de jeu pour *L'Appel de Cthulhu*.

- **Des livres qui tuent.** Trois nouveaux ouvrages maudits pour *L'Appel de Cthulhu*.

- **Jouer à L'Appel de Cthulhu en tournoi.** Un mini-scénario et des conseils pour juger les qualités des Gardiens des Arcanes.

- **Planètes interdites.** Descriptions de deux mondes étranges, accompagnées d'idées d'aventures, pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle*.

- **Quête stellaire.** Un synopsis de campagne pour *Star Wars : Le Jeu de Rôle*. Les Rebelles se lancent à la recherche des dieux d'un peuple extraterrestre...

- **Les ennemis jurés.** Donnez à vos joueurs des adversaires à leur mesure. Une aide de jeu pour *Warhammer, Le Jeu de Rôle Fantastique*.

- **Baptême du Feu.** Un scénario pour *James Bond 007* destiné à des personnages débutants. Certains camps de vacances ne sont pas de tout repos...

- **La République romaine.** Une étude qui permet de découvrir la réalité historique qui sous-tend *Res Publica Romana*, le jeu de la diplomatie antique.

- **Bienvenue au Royaume des Ombres.** Une présentation de l'univers de la seconde édition de *Shadowrun*, avec un scénario d'initiation démoniaque !

- **Spécial surfaces !** Des variantes pour *Blood Bowl* comme s'il en pleuvait !

- **Conseils d'approche.** Une vraie stratégie pour la découverte des Wargames...